Ett äventyr för Drakar & Demoner

MAKTENS PORTAR

Andra delen av trilogin "ÄRANS VÄG"



Drakar & Demoner

MAKTENS PORTAR

I VÅR VÄRLD

INGEGÄRD

Konstruktör: ROGER UNDHAGEN
Utveckling, bearbetning & redigering: ANDERS BLIXT
Framsida och illustrationer: STEVEN HÄGG
Orginal och kartor: NILS GULLIKSSON
Produktion: KLAS BERNDAL
Idéer: KLAS BERNDAL, ANDRZEJ KOWALSKI, FREDRIK MALMBERG
Speltest: HENRIK LARSSON, ANDERS RUDIN, PETER KARLSSON, JESPER HEDIN, ANDREAS LINDBERG, MIKAEL AXLING, JESPER KELLERSTAM, MIKAEL REISNER

Förord

Maktens Portar är en direkt fortsättning på äventyret Döda Skogen. Om spelarna framgångsrikt tagit sig igenom det äventyret står de framför Maktens Portar och dess nycklar, och kan öppna den. Detta beskrivs på sidan 36 i Döda Skogen.

Detta äventyr är konstruerat för att användas tillsammans med Drakar & Demoners grundregler. Vissa begrepp och förkortningar är hämtade från Expert Drakar & Demoner, och förklaras därför särskilt här nedan. Detaljer som är markerade EDD används bara om spelledaren har tillgång till Expertreglerna.

E: Effektgrad. HELA E2 betyder andra effektgradens HELA.

NEXUS: Detta är en särskild besvärjelse som används när man tillverkar magiska föremål. Den medför att föremålet kan dra sin magiska energi ur naturen, och att den inte behöver utnyttja användarens PSY.

Magiska föremål: I Expertreglerna bär magiska föremål en eller flera besvärjelser till en viss effektgrad. Det innebär att när besvärjelsen aktiveras utförs på den effektgrad föremål bär. Besvärjelsen lyckas alltid; man behöver inte slå tärningar.

Exempel: När Mogdath drar sitt mäktiga svärd aktiveras dess FÖRTROLLA VAPEN E6. Alla attacker med vapnet sker automatiskt med +30% och +6 på skadan. Eftersom besvärjelsen är försörjd med ett NEXUS drar den ingen kraft från Mogdaths PSY. Om den inte hade ett NEXUS skulle den dra 6 poäng.

Om svunna tidsåldrar och Maktens Portar

Den nya tiden grydde och alver, dvärgar, halvlängdsmän och jättar såg de första människorna ta sina stapplande steg ut i världen. Tillsammans bevittnade de hur världen förändrades där människorna drog fram. I sin iver att överrösta varandra blev människorna blinda för vad de i sin framfart trampade ned, bröt sönder, skövlade och lade i ruiner. Varthelst de kom färgades marken röd av blod och fruktan spreds med eldens fart.

De gamla folken samlades en sista gång för att hålla rådslag där man beslutade att bryta upp och bege sig hem till sina forna riken. Några såg dock den nya tiden an med tillförsikt och stannade för att bilda sig ett hem i den nya civilisationen.

Dvärgarnas konung tog emot de finaste av gåvor från alver, halvlängdsmän och jättar och gav i sin tur gåvorna som avskedspresent åt sitt folk som beslutat att stanna kvar i bergens inre under ledning av dvärgprinsen Kalin. För att skydda sig mot människornas ondska beslöt dvärgarna att bygga ett nytt samhälle i bergen inre. I storlek blev inte jämbördigt med förfädernas mäktiga städer, men i skönhet stod det bland de främsta.

Kronologi för dvärgriket bakom Maktens Portar

1

Dvärgprinsen Kalin leder sitt folk genom Djupa Träsken till bergen där de finner en naturlig grottöppning in i berget. Man börjar omedelbart skapa riket.

2
Människor siktas i närheten av Djupa Träsket och man fruktar att de ska styra sina steg mot den ännu inte färdiga porten. Med allt större iver fortsätter dvärgarna sitt arbete, medan kvarvarande alver i Döda Skogen försöker avleda människorna.

3
Den första malmådern upptäcks. Gruvdrift och hantverk startar. Alver får i uppdrag av Kalin att skapa tre nycklar till portarnas lås. Nycklarna ska vara unika i sitt slag.

5
Alverna överlämnar portnycklarna till Kalin: en svart och en vit pärla och ett snäckhorn. Maktens portar ställs i ordning. Barbariska människokrigare har dock nått fram till portarna. De upptäcks av alverna och en blodig batalj utkämpas samtidigt som dvärghantverkarna försöker avsluta konstruktionen av portarna. Prins Kalin stupar, men hämnas av sina fränder som driver barbarerna på flykten. Maktens Portar sluts. Alverna tar farväl och lämnar området. Kalin utropas postumt till rikets förste konung. Hans bror Torin bestiger tronen.

12
Torin upprättar utställningsplatser där de gåvor dvärgarna har mottagit av de andra förstfödda raserna ställs till beskådande.

62
Återigen kommer människor i närheten av portarna. Kung Kalor leder en expedition som driver dem på flykten, men han stupar själv för en rödfjädrad pil.

64–78
Ständiga strider rasar mellan dvärgar och invandrande människor. Dvärgarna skara decimeras. Ryktet om rikedomarna bakom Maktens Portar sprids vida, för att slutligen nå onda öron. Dvärgdrottningen Gwinna beslutar att portarna ska stängas för all framtid.

88
Drottning Gwinna nås av ett budskap från alverna att nyckelbärarna har dräpts av människor och att portarna inte längre kan anses vara säkra.

89
Storvuxna stridsmän i svarta rustningar rör sig i portarnas närhet. Drottning Gwinna fruktar att de kan ha tillgång till nycklarna. Hon befaller att dvärgarna ska lämna dessa yttre boningar och bege sig längre in under bergen. De tar med sig alla sina ägodelar, men lämnar de skatter de fått som gåva av de andra förstfödda. Deras fr ändfolk ska, om de återvänder, kunna återtaga sina gåvor. Chansen att människorna verkligen ska ha fått ta i nycklarna och dessutom veta hur man ska använda dem anses vara liten. Alla de kvarlämnade skatterna förses med fällor.

90–788
Dvärgriket står tomt och öde. Damm och stoft lägger sig på de blanka stengolven. Inget stör salarnas frid.

I ett rike i öster bortom bergen råder krig mellan tre grupper: Dakoth, Sathmogs tjänare och Eledains tjänare. Kriget har pågått alltsedan den stund Dakoth överföll en skara av Eledains riddare och med mörka besvärjelser band deras viljor till sin egen, varefter han med deras hjälp infiltrerade och erövrade bergsfästningen Otag – Den Evigt Skinande Stjärnans Brödraskaps enda tillhåll på fastlandet. Då dräptes av misstag också fyra agenter av hög rang (riddarmagiker) till Sathmog och en eldig fiendskap flammade upp mellan Dakoth och Sathmogs tjänare.

De sistnämnda låg sedan länge i en egen fejd med Eledains brödraskap, men hade just en tillfällig vapenvila med dem. Då Otag erövrades tog Eledains brödraskap för givet att det var Sathmogs tjänare som brutit vapenvilan, och nu med våld ville försöka tillintetgöra Eledains makt på fastlandet. Brödraskapet startade en våldsam jakt på Sathmogs tjänare. När man insåg sitt misstag var det försent, och Sath-

mogs överstepräster var inte längre redo att lyssna till fredliga ord. Således befinner de tre parterna sig i ett totalt krig mot varandra.

Österlandet är ännu ganska orört av civilisationen; böljande stäpper, frodiga skogar, kulliga högplatåer och torra öknar sträcker sig från bergen mot kusten där havet tar vid. Står man på havsstranden kan man skymta yttersta spetsen av Stjärnön, Eledains anhängares eget rike. Därifrån har deras budbärare med skepp sänts ut över världen för att sprida kännedom om Eledain.

De har mött många motståndare och ständig fiendskap från främmande folkslag. Bland dessa har Sathmogs tjänare visat sig vara den värsta fienden. Men nu råder stor oro över Dakoths alltmer utbredda välde. Med sin orcher, skelett och resar erövrar han allt större territorier och hotar att lägga österlandet under sig. Eledains tjänare kämpar nu för att stoppa hans framfart och tillintetgöra hans välde. Målet är att österlandet ska styras av fredligare folk. Under krigets gång har alltmer vapen och manskap krävts hos alla de stridande parterna. Man behöver inte bara pengar, utan även råmaterial och tillverkningsplatser. Därför blev Dakoth synnerligen entusiastisk när Mogdath fann gruvan och dvärgasmedjan bakom Maktens Portar.

789–791

Mogdath, Dakoths trogne tjänare, upptäcker under sina långa resor Maktens Portar och forskar fram historien bakom dem.

792

Mogdath återvänder till Dakoth för att förtälja vad han funnit. Dakoth inser omedelbart vilken tillgång dvärgriket skulle utgöra i det pågående kriget och låter utrusta en expedition under ledning av Mogdath. Expeditionen består av resar, orcher, mantikoror och skelett. De giriga orcher förorsakar en katastrof för expeditionen redan i inledningsskedet när de, upptända av plundringsbegär, lyckas utlösa en mängd fällor som raserar stora delar av dvärgriket. Mogdath försöker reda ut situationen så gott det går, samtidigt som han inväntar hjälp från Dakoth.

Nya varelser

Mörkgastar och dödsgastar är mycket kraftfulla andar som härstammar från personer, som har haft en så stark själskraft att de har kunnat stanna i världen efter sin död, eller som har blivit frambesvärjda från Dödsriket av en mäktig magiker. Liksom kummelgastarna är de psykiskt starka och de antar en astral skepnad med samma form som före sin död. Gastarna besitter mörkersyn och extremt god hörsel, och brukar ett språk som består av isande skrin. *(EDD: Gastarna räknas som högre odöda.)*

Mörkgast

Mörkgastar uppträder som genomsvarta gestalter vilka tycks suga all livskraft ut omgivningen och skapa en isande kyla omkring sig. Några anletsdrag bär de icke, utan visar sig endast som nattsvarta silhuetter. Liksom kummelgastarna håller de sig helst under jorden där solljus inte kan nå dem. (De har −25% på alla färdigheter i direkt solljus, och −15% i andra upplysta situationer.) En mörkgast förflyttar sig ljudlöst svävande, men kan inte ta sig genom fast materia. Genom att vidröra döda ting och utnyttja sitt sinnes krafter kan de röra på dessa (upp till INT antal poäng STO), vilket gör det möjligt för en mörkgast att öppna en dörr eller bära ett föremål. De strider besvärjelser eller genom att suga ut livskraft (FYS). Genom att spendera en poäng PSY kan mörkgasten försöka skrämma en person. Gasten måste då övervinna motståndarens INT med sin egen PSY. Lyckas detta ska offret slå ett slag på skräcktabellen. Själva kan de endast skadas genom eld (1T4 per träff), magi eller magiska vapen. De drar skador från sin PSY, vilket är motsvarigheten till en kropp. I mörker är det mycket svårt att se dem. Alla försök att uppfatta eller träffa dem modifieras därför med −40%. I närheten av ljuskällor modifieras träffchansen med +10%, eftersom mörkgastar är ogynnsamt påverkade av ljuset. Mörkgastar har inga färdigheter som är baserade på fysis-

ka grundegenskaper, men behåller alla färdigheter som är baserade på INT och PSY.

En mänsklig mörkgast

Grundegenskap	Typvärde	
STY 0	0	SB: 0
STO ×1	11	KP: samma som PSY
FYS 0	0	
SMI 0	0	
INT ×1	11	
PSY ×2	21	

Naturliga attacker
Skrämma (se ovan).
Suga livskraft (FYS). Genom att vidröra offret (75% träffchans) och övervinna dess FYS med sin egen PSY på motståndstabellen suger mörkgasten 1 FYS permanent ur offret. Dessa poäng försvinner ur världen. Offret blir då fullständigt paralyserad i 1T4 SR. Det räcker med att gasten låter vidröra offret. Rustningar, kläder och besvärjelsen SKYDD hjälper inte. Däremot kan man skydda sig med MOTSTÅNDSKRAFT.
Naturligt skydd: se beskrivningen.
Förflyttningsförmåga: F12
Vanliga färdigheter: Gömma sig 80%, Lyssna 90%, Upptäcka fara 90%.

Dödsgast

Dödsgastar är mäktiga odöda som tack vare sin stora själsstyrka har behållit en fysisk kropp och därför uppträder i samma skepnad som före döden, med den väsentliga skillnaden att kroppen är en nattsvart gestalt, som verkar vara skugga förvandlad till fast form, med glödande röda ögon. Anletsdragen är svåra att urskilja, och kan oftast bara anas. Då en dödsgast har en fysisk kropp kan den bruka alla sorters materiella ting och den förflyttar sig som före sin död. Dödsgasten visar sig oftast i mörka eller skuggade områden (den har −10% på alla färdigheter i direkt solljus).

En dödsgast sprider en paralyserande kyla omkring sig och veka viljor förlamas ofta av dess närvaro. Den kan skrämmas och suga kraft ur sitt offer på samma sätt som en mörkgast. Dessutom kan en dödsgast använda vapen och besvärjelser. En dödsgast skadas av eld, magi och magiska vapen på samma sätt som en levande varelse. Den får också halv skada av vanliga vapen. Alla skador dras från dödsgastens PSY, vilket motsvarar dess kropp. En dödsgast behåller alla de färdigheter den hade i levande skick.

En mänsklig dödsgast

Grundegenskap	Typvärde	
STY ×2	21	SB: 1T4
STO ×1	11	KP: samma som PSY
FYS 0	0	
SMI ×1	11	
INT ×1	11	
PSY ×3	33	

Naturliga vapen
Skrämmas (se ovan).
Suga livskraft (FYS). Genom att vidröra offret och övervinna dess FYS med sin egen PSY på motståndstabellen suger dödsgasten 2 FYS permanent ur offret. Dessa poäng försvinner ur världen. Offret blir då fullständigt paralyserad i 1T4 SR. Offrets får ingen hjälp av rustningar, kläder eller besvärjelsen SKYDD. MOTSTÅNDSKRAFT E1 minskar "skadan" till 1 FYS, och MOTSTÅNDSKRAFT E2 skyddar fullständigt.
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Övrigt: Färdigheter och besvärjelser måste bestämmas av SL. Tänk på att dödsgastar är mäktiga och farliga.

Nattulv

Nattulven är en fruktansvärd odöd varelse, som liknar en jättelik kolsvart ulv, med två huvuden, och lysande blå ögon. Från dess käftar droppar ständigt illaluktande och giftig saliv. Som namnet antyder möter man en nattulv nästan enbart om natten, eller på platser dit dagsljuset inte når. Nattulven tål nämligen inte solljus. Varje minut den tillbringar i dagsljus ger den 1 KP i skada. *(EDD: Nattulven räknas*

som "högre odöd".)

En nattulv skapas av en mäktig ondskefull nekromatiker, genom att denne binder ett osaligt spöke eller någon annan ondskefull ande i den monstruösa kroppen. Varelsen blir sedan en tjänare till nekromantikern, oftast som väktare över något dyrbart eller som livvakt. Nattulvens sinne är uppfyllt av hat mot alla levande varelser, men den är också intelligent och listig. Om den inte lyder under en mästare drar den ofta omkring i vildmarken och sprider död och förintelse omkring sig.

Nattulven besitter vissa särskilda egenskaper. Dess saliv är ett gift med styrka 5. Varje gång en person skadas av ett nattulvsbett utsätts han också för en giftattack. Nattulvens ylande sprider skräck och fasa. Om en person befinner sig inom 50 meter från en ylande nattulv måste han slå 5×PSY med 1T100 eller lägre *(EDD: ett normalt PSY-slag)* varje minut. Misslyckas detta slag måste personen slå ett slag på skräcktabellen. En nattulv har två huvuden, som den kan använda separat (men den har bara ett psyke). T.ex. kan den slåss med det en huvudet och yla med det andra samma SR, eller kan den anfalla en fiende med vardera huvudet samma SR. En nattulv har en ypperlig mörkersyn.



Nattulv

Grundegenskap	Typvärde	
STY 2T6+20	27	SB 1T6
STO 2T6+12	19	KP 23
FYS 0	0	
SMI 2T6+8	15	
INT 3T6	11	
PSY 6T6	21	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Bett	40%	1T8+gift (styrka 5)

Naturligt skydd: 3 poängs hud
Förflyttning: L26
Färdigheter & Förmågor: Spåra 45%, Smyga 60%, Finna Dolda Ting 45%, Gömma Sig 65%, *(EDD: Kamouflage 13)*, Lyssna 45%, Upptäcka Fara 85%.

Äventyrets början

Om du har del ett, Döda Skogen, i trilogin Ärans Väg och tänker fortsätta direkt därifrån måste du avgöra dels hur magikern Vindhand och dels hur Häxmästarinnan kommer att agera när de fått reda på att portarna har öppnats. Någon av dem kanske följer med spelarnas rollpersoner. Man kan också tänka sig att någon av dem ger sig in på egen hand ett tag efter spelarna. Det kan vara ett sätt att rädda rollpersonerna om de ligger illa till i kampen mot gastarna. Alternativt kanske det är mer intressant för Vindhand eller Doriath att låta spelarnas rollpersoner och gastarna ha ihjäl varandra. I vilket fall som helst måste du ta särskild hänsyn till hur de tänker och agerar. Glöm inte att både Vindhand och Doriath vet att stora skatter väntar i underjorden, men de anar också stora faror att tampas med och är därför inte benägna att taga onödiga risker. Ju mer insatt du är i deras personligheter, desto mer levande blir spelet och desto intressantare för äventyrarna (som alltid förväntar sig ett under av varje SL).

Den Svarte Riddaren i Döda Skogen är en

agent för Sathmogs tjänare. Hans uppdrag är att självständigt försöka finna sändebud från Dakoth och Eledain som påstås röra sig i trakten och om möjligt slå ut dem. Han är från det fjärran österlandet och talar intet språk som spelarna känner. Om han passerar förbi Maktens Portar och finner dem öppna kommer han genast att bege sig in i berget för att undersöka vad som hänt. Det är ytterligare en faktor som trasslar till det för både spelarna och Mogdath. Han har mörkersyn, vilket gör att han kan klara sig hyfsat utan egna ljuskällor. Tyvärr hjälper inte mörkersynen honom att upptäcka de odöda.

Om du *inte* använder del ett i trilogin måste du låta spelarna komma i kontakt/besittning av nycklarna på något annat sätt. En möjlighet är att låta dem möta Doriath, häxmästarinnan från Döda Skogen, nedan. Låt dem träffas på t.ex. ett värdshus. Annars kan du själv göra ett eget upptäcksäventyr där det kanske gäller att hitta nycklarna åt någon annan, som därefter tar äventyrarna i sin tjänst. Möjligheter är mångfaldiga, men du måste fortfarande se till att de får tag i nycklarna, för annars slutar äventyret här.

Häxmästarinnan

(Denna beskrivning ska endast användas om spelarna inte mötte Doriath i Döda Skogen.)
Bland allt stim och stoj på värdshuset sitter det vid ett litet bord en individ som verkar helt oberörd av det som sker omkring henne. Hennes svarta lockar, långa ögonfransar kring de stora gröna ögonen och blodröda läppar skänker henne beundrande blickar från alla håll. Den vinröda silkesdräkten med svart sammetskrage tyder på rikedom och uppfostran. Hon ser inte ut att vara äldre än 25 år, vilket hennes klockrena röst också intygar. Hon ser då och då upp från sin mat för att studera folket på värdshuset.

Doriath är denna besvärjerskas namn, vilket hon dock aldrig nämner för andra – då använder hon namnet Tuvinel. Hon är på jakt efter en grupp äventyrare som kan följa med henne till Maktens Portar för att utforska dess inre. Hon kommer att tala om berg av guld och silver, juveler i högar, förgyllda svärd och reliker i överflöd, allt för att få spelarna att nappa på hennes anbud som innebär att alla skatter delas lika, frånsett att hon vill ha förstahandsval av magiska föremål. Om det behövs är hon beredd att finansiera inköp av nödvändig utrustning för spelarnas rollpersoner.

Om äventyrarna är villiga att följa med henne kommer hon att leda dem till Maktens Portar. Där kommer hon att plocka fram nycklarna och öppna dem.

Doriath är otroligt maktlysten och har ett oböjligt habegär efter alla magiska föremål. Hon kommer dock att hålla sin girighet dold och försöka undvika att uppväcka misstankar (vilket blir nog så svårt bland dvärgaskatterna).

Väl nere i underjorden kommer att vilja gå bland de främsta, och hon säger att spelarna



kan överlåta alla magiska dueller till henne (hon älskar att väva besvärjelser). Doriath tar dock aldrig några egentliga risker, även om det kan se ut så. Hon är alldeles för kär i sitt liv och i sin magi. Hon kommer att försöka hjälpa i nöd och bistå i strid, kanske mest med en förhoppning om att hon själv då har en bättre chans att överleva.

Om och när hennes grupp har lyckats erövra skatterna kommer hon att ta med sin andel och säga farväl till spelarna. Hon är inte intresserad av att fortsätta, utan återvänder i stället till sitt hem i Döda Skogen.

DORIATH (TUVINEL)

STY	12	SB	0	**Vapen:**	Dolk 65%
FYS	14	KP	13	**BV:**	20
STO	12			**Skydd:**	1 poängs tyg
INT	17				
PSY	20				
SMI	14				
KAR	16				

Magisk utrustning: Ett diadem i ädelsilver med 100 infattade ädelstenar. Det har en PSY av 25. Doriath kan dra PSY-poäng från diademet, eller lägga till från sina egna.

Utrustning: Axelremsväska med fältflaska (2 l), en filt, snaror, silverspegel. Bältesbörs med 8 km, 32 sm, 66 gm och fem små gröna ädelstenar värda 25 gm styck.

Färdigheter: Botanik 70%, Första hjälpen 80%, Läsa & Skriva 90%, Värdesätta 70%, Övertala 80%

Besvärjelser: Antimagi 80%, Eld 90%, Förbanna vapen 80%, Försegla 75%, Förtrolla vapen 85%, Förändra 85%, Hela 80%, Kontrollera person 80%, Ljus 75%, Osynlighet 75%, Skingra 80%, Syn 70%, Teleportera 80%, Öppna 80%

Speciellt: Doriath är en mycket erfaren besvärjerska vilket kanske till en viss del beror på att hon aldrig försummar en chans att använda sina krafter.

I detta äventyr begynnelse möter spelarnas rollpersoner följande person när de försöker ta sig in genom Maktens Portar.

Tefalas

Iklädd vinröd kåpa, med Eledains symbol påbroderad med guldtråd, träder en ljushårig åldrig man fram ur ett par buskage en bit från portarna. Ett vitt repskärp omsluter hans midja och ett par lädersandaler pryder hans fötter. Han stöder sig på en stav som når honom över huvudet. Hans uppsyn är lågmäld men hans ögon förtäljer om en visdom utöver det vanliga. När han talar gör han det med klara ord som fastnar direkt i åhörarens medvetande.

Tefalas är munk i Eledains tjänst. Han befinner sig här på uppdrag att finna och tillintetgöra Mogdath, en av hans ordens värsta fiender. Han har lyckats spåra honom hit, men då han själv inte besitter förmågan att öppna Maktens Portar beslöt han att vänta på eventuella hjälpare. Tefalas äger en kuslig förmåga att förutse vissa viktiga händelser i sin egen framtid vilket har hjälpt honom att mycket i hans sökande efter Mogdath. Förmågan har nu lett honom fram till portarna i lagom tid för att kunna möta äventyrarna. Tyvärr har vare sig spelarna eller Tefalas en aning om hur Mogdath ser hur. Tefalas känner blott Mogdath som en fasansfull skuggliknande magiker och kämpe.

Tefalas har av sin herre Godvindel, magimästaren hos Eledains tjänare försetts med en dolk av mithril, stärkt av mäktig magi, som gör det möjligt att binda en odöd. Den beskrivs nedan. Tefalas mål är att binda Mogdaths ande i dolken och sedan ta den till Godvindel. Denne ska förinta dolken och Mogdath med den. Dolken är den enda av sitt slag, tillverkad av Godvindel efter omfattande forskningar. Den magi som Godvindel har placerat i dolken är helt otestad och används här för första gången. Sålunda är ingen medveten om dolkens obehagliga förmåga att dra PSY från den som har brukat den för att binda en odöd. Tefalas är inte en god stridsman med dolk och han låter därför gärna en annan duglig och godhjärtad kämpe bruka dolken i strid.

Tefalas kommer att berätta vad han vet om detta och berätta om krigen i österlandet. Han

kommer också att ge dem en grovt skissad karta över landet i öster och en beskrivning om hur man tar sig till hans mästare. Tefalas säger sig kunna vara äventyrarna till nytta genom sin kännedom om Mogdath. Rikedomar intresserar honom inte. Tefalas är hjälpsam i alla situationer och försöker alltid hålla humöret uppe. Att överge någon vore för honom en orimlig tanke och det enda tillfället när han skulle svika någon vore när det direkt krävdes av honom.

Att övertyga äventyrarna om att dolken måste återföras till hans mästare är nödtvunget, och Tefalas berättar därför i målande ordalag om hur landet blir sönderbränt och skövlat där Dakoths styrkor drar fram, och om hur Sathmogs präster använder mänskliga offer i sina oheliga ritualer och riter. Att få äventyrarna som sina allierade ser han som en god sak, och han vet att Godvindel kommer att belöna dem rikligt om de återför honom och dolken.

Tefalas är skärpt och kan förmodligen lätt genomskåda eventuella komplotter eller intriger mot honom. Vindhand och Doriath är två personer han inte gärna ser i sitt sällskap av rädsla att de skulle försöka komma åt hans dolk.



TEFALAS (56 år, munk)

STY	8	SB 0	**Vapen:**	Trästav 80%
STO	12	KP 11	**Skydd:**	2 poängs läder
FYS	10			
SMI	8			
INT	18			
PSY	20			
KAR	17			

Färdigheter: Knytnäve 40%, Spark 40%, Trästav 80%, Botanik 80%, Finna Dolda Ting 110%, Första Hjälpen 100%, Historia 90%, Läsa & Skriva 100%, Upptäcka Fara 90%, Övertala 90%, Dolk 25%. *(EDD: Tefalas har Karate 16.)*

Magisk utrustning: Mithrildolk (skada 1T4+1, BV 25). När dolken träffar en odöd förstörs de magiska fjättrar som binder den odöde till vår värld och dess ande sugs in i dolkens klinga. För att hålla anden innesluten i klingan åtgår det själskraft. Dolken drar 1 PSY per dygn från den person som använde dolken mot gasten. Dessa PSY återfås om dolken förstörs med de korrekta ritualerna. Endast EN odöd kan sugas in i dolken. Om PSY på den som upprätthåller dolkens fängelse skulle sjunka till noll dör hans själ. Istället släpps den odödes ande in i kroppen och tar över den.

Den som bär dolken är immun mot gastarnas särskilda attacker, och behöver inte heller slå på skräcktabellen. Dolken bär en FÖRTROLLA VAPEN E10 bunden av ett SIGILL. Detta utlöses första gången dolken används mot en odöd, vilket innebär att den attacken får +50% och +10 på skadan.

Utrustning: Axelremsväska med fältflaska (2 l), en filt, snaror, silverspegel, bröd, torkad frukt.

Mogdath -

Dakoths tjänare och bärare av Aleth-Kheloch. Mogdath uppträder i skepnaden av en reslig riddare i nattsvart rustning och böljande vid mantel i samma färg. Rustningen är tillverkad av svartfärgat drakskinn och skyddar hans kropp övernaturligt väl. Hans magiska klinga, Aleth-Kheloch, sitter i en sotad läderskida fäst

vid hans bälte. Mogdaths ögon tycks utgöras av två glödande kol och hans blick isar i själen hos var levande varelse. Hans kalla ande är mörk som graven och snar till vrede.

Mogdath är en före detta riddarmagiker i en orden kallad Guldskäran. Den existerade för ett par hundra år sedan i en annan del av världen. Mogdath bar där titeln svartriddarherre. Han var en skicklig magiker och kämpe. Få i den delen av världen hade inte hört hans namn nämnas med fruktan. Men Mogdath bedrogs av sina egna och var nära att dräpas i ett bakhåll i sin egen borg. Han räddades av en magiker *(EDD: nekromantiker)* kallad Dakoth. Dakoth kunde dock inte göra något annat än ge Mogdath ande styrka att stanna i världen efter döden. Så uppstod den nye Mogdath, en gast i dödens skepnad. Han återfick sin forna rustning och magiska svärd, och svor evig trohet till Dakoth.

Under en av sina många resor i Dakoths tjänst upptäckte han Maktens Portar och lyckades genom ambitiösa efterforskningar finna ut den bakomliggande historien. Vid återkomsten till sin mästare redogjorde han för sin upptäckt, varefter Dakoth med mäktig magi konstruerade en teleportationsportal mellan sin svarta borg och dvärgrikets inre. Genom portalen slussades sedan Mogdath, skelettjänare, orcher, mantikoror, nattulven Sharch och två mörkgastar – Daz och Gozer. Portalen kräver mycket energi av Dakoth och används därför nu mycket sällan. Han behöver sina krafter för att leda sina stridande förband.

Väl inne i dvärgaboningen inledde Mogdath kartläggandet av den. Orcherna blev eld och lågor när de upptäckte alla de skatter som fanns där, inklusive gåvorna från alver, halvlängdsmän och jättar. Men när de började ta för sig av rikedomarna rasade taken ned och begravde orcherna och stora delar av dvärgaboningen. I sista stund lyckades Mogdath och Daz rädda något undan den totala katastrofen. För att undvika framtida olyckor har Mogdath förbjudit orcherna att vistas i de övre nivåerna. Sina sista skelett placerades som vakter över det som fanns kvar. Resarna bryter nu gruvans järnrika malm, vilken sedan bearbetas av orcherna. Men Mogdaths tjänare är nu för få efter alla ras, och smedjan kan inte gå för fullt. På grund av kriget låter Mogdath sina orcher vandra omkring beväpnade. Man kan aldrig veta var någon av Sathmogs listiga tjänare kan uppenbara sig.



Dakoth har sänt bud att han ska komma och inspektera smedjan inom ett månvarv, och då göra en bedömning av den framtida verksamheten. Tills dess ska Mogdath enbart hålla saker och ting under kontroll, vilket han gör genom att vandra genom korridorerna och passagerna i underjorden samt genom att ett par gånger per dygn lägga en SYN.

MOGDATH

STY	30	SB +1T6
STO	16	KP 48
FYS	0	
SMI	15	
INT	15	
PSY	48	

Förflyttning: L10
Färdigheter: Finna dolda ting 75%, Gömma Sig 80%, Knytnäve 85%, Lyssna 90%, Sköld 100%, Slagsvärd 125%, Smyga 70%, Spark 75%, Upptäcka Fara 90%.
Besvärjelser: Antimagi 90%, Frost 120%, Förbanna vapen 110%, Försegla 90%, Kontrollera person 120%, Mörker 115%, Osynlighet 110%, Skingra 100%, Syn 105%, Teleportera 110%, Öppna 90%.
Stridsutrustning: 8 poäng drakskinnsrustning (väger som läderrustning), slagsvärdet Aleth-Kheloch (som bär en FÖRTROLLA VAPEN E6, försörjd av ett NEXUS, BV 15, skada 1T10+2), samt liten sköld.
Övrig utrustning: I en kedja kring halsen bär Mogdath fyra kopparnycklar som öppnar järnportarna på grundnivån och kistan invid tronen.
Övrigt: Mogdath har en dödsgasts särskilda egenskaper. I strid föredrar han att slåss med magi. I första hand vill han använda Kontrollera person, för att finna ut mer om sina offer. I andra hand använder han magi som effektivt slår ut fienden. Först i sista hand till griper han sitt ypperliga slagsvärd.

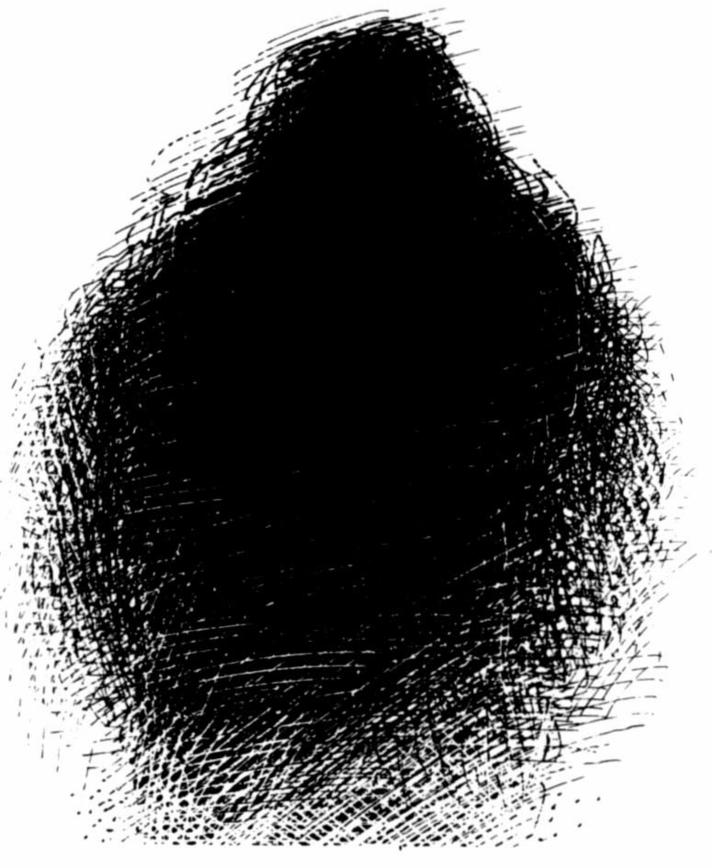
Daz -

Mörkgast. Daz framträder som en genomsvart skepnad utan några anletsdrag. Han har en tendens att smälta in i bakgrunder, och sällan förbli på samma ställe. Daz är Mogdaths högra hand. Även Daz räddades från döden av Dakoth genom att omvandlas till en odöd. Hans själ fick styrka att stanna kroppslös kvar i världen, och han trädde in bland Dakoths tjänare. Nu vakar han över orcherna i smedjan och resarna i gruvan. Snabbt låter han sin mörka ande falla över dem som inte lyder hans minsta vink omedelbart. Hans hat till levande varelser har grott under sekler.

DAZ

STY	0	SB 0
STO	12	KP 25
FYS	0	
SMI	0	
INT	16	
PSY	25	

Förflyttning: F12
Färdigheter: Finna dolda ting 70%, Gömma Sig 80%, Lyssna 90%, Smyga 100%, Upptäcka Fara 90%.
Besvärjelser: Frost 120%, Försegla 110%, Kontrollera person 110%, Lyft 90%, Motståndskraft 90%, Mörker 90%, Osynlighet 110%, Skingra 90%, Syn 90%, Teleportera 90% Öppna 80%.
Övrigt: Daz föredrar att ta kontroll över sina offer för att finna ut mer om dem.



GOZER -

Mörkgast. Gozer träder fram som en svart slöja som sprider en förlamande kyla omkring sig. Han smälter lätt in i bakgrunden som alla andra mörkgastar. Gozer var den lärjunge som var Daz trognast när han omvandlades. Ivrig att vara sin mästare till lags beslöt han att följa samma väg. Försent insåg han de fullständiga konsekvenserna av sitt val. Han ande har blivit mörk och hatfull. Aldrig släcks hans vrede mot de levande och han söker ständigt efter nya själar att sända till dödsriket. Mogdath har strängeligen befallt honom att inte röra resarna eller orcherna, men ve de andra intelligenta varelser som kommer i hans närhet.

GOZER

STY	0	SB 0
STO	14	KP 23
FYS	0	
SMI	0	
INT	16	
PSY	23	

Förflyttning: F12

Färdigheter: Finna dolda ting 50%, Gömma Sig 80%, Lyssna 80%, Smyga 100%, Upptäcka fara 80%.

Besvärjelser: Frost 80%, Kontrollera person 80%, Osynlighet 70%.

Övrigt: Gozer lämnar ingen nåd, och tar inga fångar.

SHARCH -

Nattulv. Dakoth fann en gång spöket efter Sharch, en människa som dog uppfylld av hat mot sina mördare. Sharch själ kunde inte finna ro utan hemsökte ständigt den plats där han dräpts. Dakoth band spöket i en nattulvskropp och gav Sharch möjlighet att utkräva hämnd. I utbyte svor Sharch evig trohet till Dakoth.

Sharch fungerar som en hjälpreda till Mogdath och strövar omkring i dvärgriket. Han är enstörig och hatisk, och föredrar att vara för sig själv. Mogdath anser inte att Sharch är en särskilt duglig eller lydig tjänare och låter honom mest vara i fred.

Sharch är stridslysten och aggressiv och skulle inte missa en chans att strida mot levande varelser. Han är inte särskilt intelligent. SL kan stoppa in honom där han tycker det behövs för att ge mer spänning. I beskrivningen över dvärgriket nedan finns han inte medtagen av just den anledning.

SHARCH

STY	26	SB 1T6
STO	18	KP 22
FYS	0	
SMI	17	
INT	7	
PSY	25	

Naturligt skydd: 3 poäng hud

Förflyttning: L26

Färdigheter & Förmågor: Spåra 45%, Smyga 60%, Finna dolda ting 45%, Gömma sig 65%, Lyssna 45%, Upptäcka fara 85%.

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Bett	85%	1T8+gift (styrka 5)

tips

Du bör läsa igenom äventyret ordentligt minst en gång för att få en god överblick över händelseförloppet. Därefter söker du upp de detaljer du är osäker på och lär dig dem så att inga frågetecken kvarstår. För att äventyret ska bli intressant måste du vara väl insatt i hur de olika SLP tänker och agerar i olika lägen. Läs avsnitt "Förslag till handling" noga och överväg

vilka delar där som kan vara bra för ditt spelledande. Äventyret bygger mycket på den stämning du kan skapa när äventyrarna famlar omkring i mörkret i (för dem) oändliga labyrinter, jagade av orcher, skelett, nattulven och gastar med fasansfulla skrin. Om du har sett filmen "Alien" bör du ta intryck av den. Det råder samma smygande skräckstämning inne i dvärgriket. För att göra miljöbeskrivningarna enklare är de skrivna så att du oftast kan läsa dem rakt av.

Äventyret är avpassat för 4–6 erfarna rollpersoner. (De bör ha minst tre färdigheter på 90–100% och fem på 60–80%.) I gruppen bör det finnas minst två dugliga magiker. Man kan använda både rollpersoner som är skapade enligt grundreglerna eller enligt expertreglerna.

Om det är något du tycker måste läggas till, tas bort eller ändras för att passa just din grupp av äventyrare, så gör det! Äventyret ska vara intressant, och det blir det inte om det är för lätt eller för svårt.

Skatterna kan tyckas vara enorma, men dvärgarna var en rikt släkte. Men om du tror att rollpersonerna kommer att bli alldeles för rika OM de lyckas transportera skatterna ur underjorden, så kan du givetvis minska dem. Tänk också på att det är dvärgarnas skatter. Finns det någon dvärg i sällskapet kommer han att våldsamt motsätta sig vad han upplever som gravplundring. Och om ryktet om att spelarna lyckats erövra skatterna bakom Maktens Portar når en dvärghärskares öron kommer han givetvis att försöka återta sitt folks rättmätiga egendom. Spelarna kan få svåra problem resten av livet om de ständigt jagas av utsända hårdföra dvärggrupper. Kom ihåg att dvärgar aldrig glömmer en oförrätt.

Mogdath och hans mörka kumpaner är inte så många, men nog så kloka, ty de har samlat erfarenhet under århundraden. Var noggrann med hur du sköter dem. Händelseförloppet är starkt beroende på hur Mogdath reagerar när har får besked av skelettvakterna (nr 1 och 8). Hans viktigaste handlingsalternativ är att vänta och se, att samla sina styrkor för ett kraftfullt överfall, själv spana på spelarna, eller sända Daz eller Gozer för att rekognoscera. Mogdath anser det viktigast att skydda gruvan och smedjan. Tänk på att Mogdath hellre flyr än går under. Han har ingen som helst känsla för ridderlighet eller rent spel.

Mogdaths båda närmaste tjänare, Daz och Gozer, och nattulven Sharch är inte utplacerade någonstans. Meningen är att du själv ska göra upp en lämplig vandringsrutt för dem. Tänk på vad de ska övervaka och vilka färdigheter och medel de har tillhanda för sin uppgift. Sharch strövar omkring för sig själv, utan att ha någon egentlig arbetsuppgift.

Maktens Portar är ingången till ett dvärgrike, och då dvärgarna letade efter malm föredrog de att slå sig ned vid malmådror. Det urberg som finns bakom Maktens Portar innehåller en mycket rik järnmalm. Detta påverkar starkt alla magiker, och har följande effekter i spelet:

- Alla chanser att lyckas med en besvärjelse minskas med 10%.
- Det kostar en PSY-poäng extra att lägga en besvärjelse, oavsett grad.
- Det tar dubbelt så lång tid som vanligt att återvinna PSY-poäng.

Att äventyra i underjorden

Det första man bör tänka på att ta med sig ner i underjorden är en ljuskälla, om man inte har mörkersyn som exempelvis dvärgar. En fackla eller lanterna bländar alla som går bakom den och syns praktiskt taget hur långt som helst.

Att smyga är svårt när man bär rustning, vapen och annan utrustning. Det är ännu svårare om terrängen framför en är okänd och dessutom dämpar det farten.

Att slåss i dåligt ljus medför handikapp och likaså att slåss i trånga utrymmen. Att lyssna efter ljud är nästan omöjligt om man själv går. Man skramlar med rustning eller packning och störs av sina egna fotsteg.

Det är mycket man måste tänka på nere i mörka gångar, t.ex. i vilken ordning man går, vem som håller i vad, hur man står i strid, vem som ska göra vad och många andra saker. Du som SL måste själv hela tiden avgöra konsekvenserna av det som utspelar sig. Här är en liten hjälplista:

A

Facklor som blivit våta är svåra att tända, och börjar de brinna sprider de en svart sotig rök. En fackla eller lanterna lyser upp en cirkel med 5 meters radie. Tänk på brinntiden!

B

Är gångarna trånga måste äventyrarna gå på led. Se till att spelarna säger till i vilken ordning de går etc.

C

I trånga gångar är det svårt att använda tvåhandsvapen, och med vapen som kräver utrymme (morgonstjärna, stridsgissel m fl) finns risken att man kan träffa sina kamrater. Endast stick-, kast- och skjutvapen (dolk, kortsvärd, båge, armborst etc.) torde gå att använda problemfritt (En vanlig reducering av träffchansen i trånga utrymmen är mellan 10% och 25%).

D

Att slåss i fackelsken eller lanternljus medför −25% på alla träffchanser och −15% på pareringar (det är alltid lättare att parera då det är mer instinktivt).

E

Tag aldrig något för givet utan låt spelarna noga förklara hur de beter sig (var de söker efter dolda ting, hur de står om det blir strid, vem som bär ljuskällan och ritar kartan, vilka vapen de använder och så vidare).

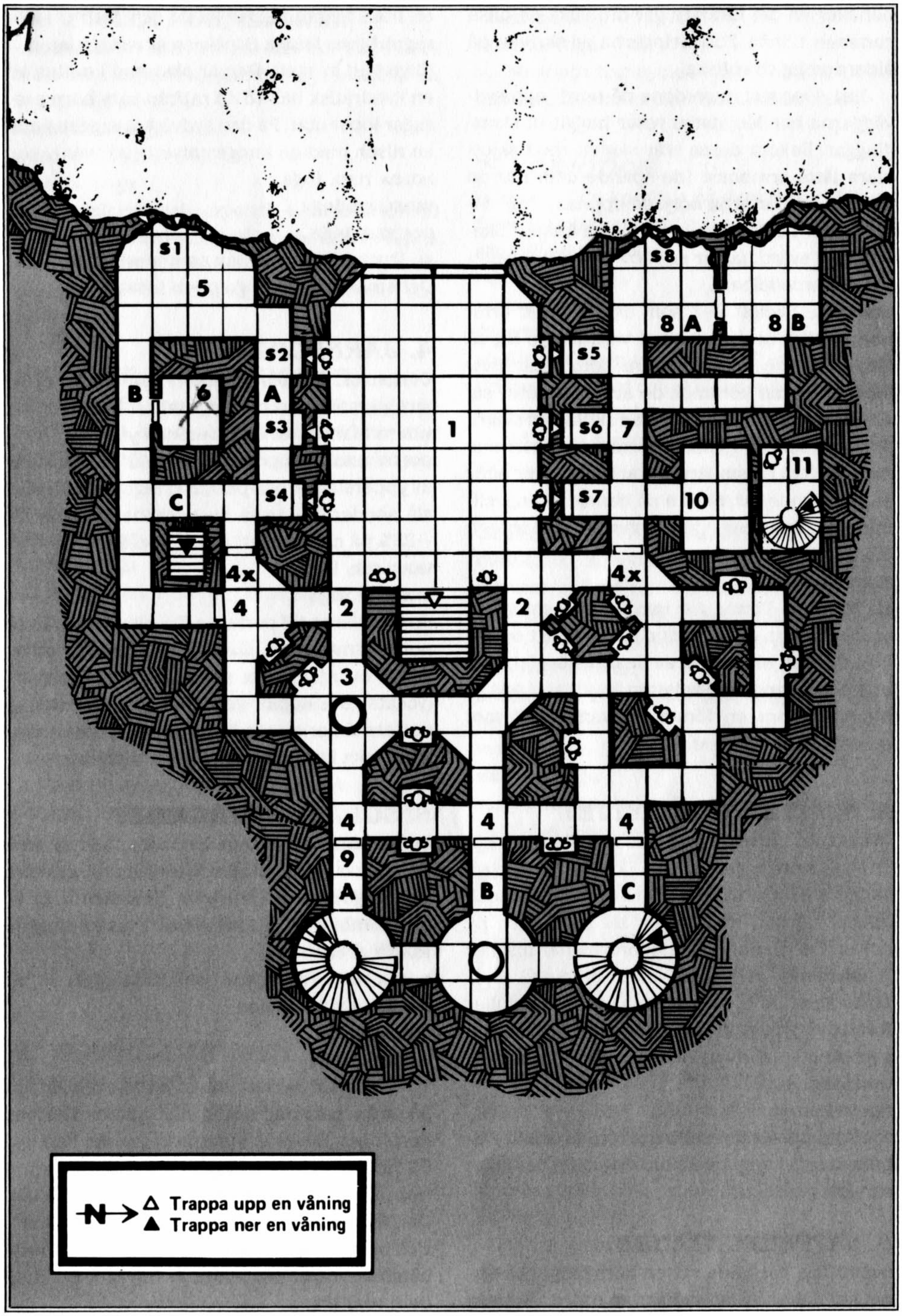
Grundnivån (0)

ALLMÄNT: Alla rum, korridorer och passager utgörs av blankpolerat urberg. Höjden är överallt 2 meter, vilket vållar vissa problem för resliga varelser, utom där annat är angivet. Luften är sval och behaglig, och inga speciella dofter märks, annat än där det är särskilt påpekat. Se först vad som står vid rum 5 och 8 på denna våning. Om du, SL, vill ge spelarna en hård inledning kan du låta Sharch vistas på denna nivå.

1. VÄLKOMSTHALLEN

ÖVERBLICK: En sval och unken luft slår emot er när damm och stoftpartiklar som legat orörda i eoner rörs upp av luftvirvlarna från portarna som sakta glider upp och visar en stor hall (tre meters takhöjd). Dess sidoväggar har nischer med statyer av dvärgar. Ljuset reflekteras väl av blankpolerade stenväggar, men hallens bortre ände försvinner i kolsvart mörker, och en gravlik tystnad härskar.

DOLDA TING: Längs södra och norra väggen står tre statyer av dvärgar i rustning och med stora yxor. Östra väggen upptas av en två meter bred trappa som leder uppåt. På var sida flankeras den av statyer av dvärgar. Den till vänster är klädd som krigare och den till höger som skrivare. I högerhanden håller skrivaren en stenskiva. På statyns sockel står inristat på dvärgiska, älviska, jättarnas språk och halvlängdsmännens språk: "Var hälsad frände! Jag kan vara som en lykta för din steg." Om en dvärg, en alv, en jätte eller en halvlängdsman säger "Hjälp mig" till statyn börjar dess stenskiva lysa. Den visar en karta över övre nivån (+1). Det tar tio minuter att kopiera den. Kartan in-


1
S1
5
S2
A
B
6
S3
S4
C
4x
4
2
3
1
S5
S6
7
S7
S8
8A
8B
11
10
4x
2
4
4
4
9
A
B
C
N
Trappa upp en våning
Trappa ner en våning

nehåller en del förklaringar om vilka de olika rummen tillhör. Förklaringarna är skrivna på ålderdomlig dvärgiska.

Just över statyhuvudena på nord- och sydväggarna har Mogdaths resar huggit ut skottgluggar. Bakom dessa står skelett med skjutklara lätta armborst (de spände dem när de märkte att portarna började öppnas). När någon stiger ut i hallen utan att yttra frasen "Skelett med svärd, jag är er värd", öppnar skeletten eld omedelbart.

VARELSER: Skelett 2–7 som skjuter med armborst enligt ovan, ett skott vare tredje SR så länge de kan se inkräktare som visar livstecken. Sedan kommer de att lägga ifrån sig armborsten, beväpna sig med sköld och svärd, och marschera genom dörrarna markerade med 4x (två olåsta järnportar). De söker efter ännu levande inkräktare på denna våning, eliminerar dem, stänger Maktens Portar och återgå till sina platser.

SKATTER: Inga

SL: Maktens Portar går inte igen av sig själva utan måste stängas manuellt. De går att öppna från insidan med hjälp av de cirkelbyglar som utgör dörrhandtag. Skeletten är utplacerade av Mogdath som en första försvarsåtgärd mot eventuella inkräktare.

2. STATYETTKABINETTET

ÖVERBLICK: Ljuset reflekteras mot de blankpolerade stenväggarna och kastar underliga skuggor. Fint stoft rörs upp av fottrampet och fångas i ljuset, men lägger sig snart igen på golvet. De vindlande korridorerna har nischer innehållande varsin statyett av en dvärg.

DOLDA TING: De 15 statyetterna (a-m) föreställer forna dvärgakonungar. På varje statyetts sockel står inristat på dvärgiska vem den föreställer.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Statyetterna föreställer berömda och högättade dvärgakungar från historien. De har inget särskilt värde.

3. VATTENFONTÄNEN

ÖVERBLICK: Porlande vatten hörs och i ljusskenet ser ni hur en kaskad av vattendroppar från en liten fontän fångar ljuset och glittrar i alla regnbågens färger. Fontänen är cirkelrund och tillverkad av sten. Den är placerad i mitten av en kvadratisk hall (3×3 m) från vars hörn passager löper utåt. På den sydvästra väggen finns en nisch med en kungastatyett (se ovan).

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Vattnet kommer från en underjordisk källa. Det smakar mycket gott och friskt.

4. JÄRNPORTARNA

ÖVERBLICK: Porten är gjuten och smidd helt i järn och försedd med nyckellås. Metallen har utsirade mönster ingraverade i ytan.

DOLDA TING: Järnportarna tål 200 KP. Låsen är av yppersta stål och praktiskt taget omöjliga att slå sönder. De är så avancerade att man får −25% på chansen att dyrka upp dem.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Nycklarna till portarna förvaltades av förste portvaktmästaren, som följde med när dvärgarna övergav detta rike. Mogdath har dock lyckats göra kopior som han själv bär. De två portarna markerade 4x är upplåsta så att skeletten ska kunna passera genom dem.

5. SÖDRA VAKTRUMMET

ÖVERBLICK: Korridoren av blankpolerad sten mynnar ut i ett rektangulärt rum vars västra vägg utgörs av orört urberg. Små strimmor av ljus kommer in genom slitsar i västra väggen. Rummet är tomt.

DOLDA TING: Tre mycket små tittgluggar är uthuggna i ytterväggen.

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

SL: Här håller skelett 1 vakt. Så fort det får syn på någon eller några som står utanför Maktens Portar och försöker komma in ska det bege sig till Mogdath på följande rutt: 5C-smedjan-stora trappan-staden-nästa stora trappa-rådshallen. Denna färd beräknas ta 18 SR (1,5 minuter). Håll noga reda på tiden. Mycket av de framtida händelserna är beroende av hur snabbt Mogdath reagerar.

5A. NORRA KORRIDOREN

ÖVERBLICK: En korridor på vars norra sida det finns tre nischer i väggarna. Varje nisch är en skottglugg uthuggen.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

SL: Här står normalt skelett 2–4, utrustade med ringbrynja, svärd och sköldar, redo att beskjuta varelser i rum 1. Men om spelarna har lyckats ta sig hit är förmodligen skeletten redan förstörda.

5B. SÖDRA KORRIDOREN

ÖVERBLICK: En korridor på vars norra vägg det sitter en slät, järnbeslagen ekdörr (80 KP) med ett stort hänglås av järn (30 KP, −15% på Dyrka upp lås).

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Dörren leder till rum 6, Vapenkammaren.

5C. LÖNNDÖRREN

ÖVERBLICK: En korridor.

DOLDA TING: Lönndörr (se nedan).

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Den till synes helt blankpolerade och släta östra stenväggen döljer en hemlig skjutdörr av sten (−25% på Finna Dolda Ting på grund av dvärgarnas framstående hantverk). Dörren kan pressas inåt och skjutas åt höger. Då öppnas vägen ned till smedjan längs trappan. Dörren går att öppna från insidan genom att dra i en liten järnring fästad vid den.

6. VAPENKAMMAREN

ÖVERBLICK: Ni ser in i ett litet kvadratiskt rum fullt med yxor, armborst, skäktor, hillebarder, stridshammare och sköldar.

DOLDA TING: Alla vapen är i dvärgstorlek. De är synbarligen i brukbart skick, men alla träskaft har 25% chans att brytas vid varje lyckad träff eller parering. *(EDD: Endast en rollperson som är kunnig i trähantverk eller vapensmide lägger märke till det.)*

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Mogdath har nyckeln hit. I nödfall tänker han utrusta sina orcher med dessa vapen.

7. KORRIDOR

ÖVERBLICK: En korridor på vars södra sida det finns tre nischer i väggarna. Varje nisch är en skottglugg uthuggen.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

SL: Här står normalt skelett 5–7, utrustade med ringbrynja, svärd och sköldar, redo att beskjuta varelser i rum 1. Men om spelarna har lyckats ta sig hit är förmodligen skeletten redan förstörda.

8. NORRA VAKTRUMMET

ÖVERBLICK: Korridoren av blankpolerad sten mynnar ut i ett rektangulärt rum vars västra vägg utgörs av orört urberg. Små strimmor av ljus kommer in genom slitsar i västra väggen. Rummet är tomt.

DOLDA TING: Tre mycket små tittgluggar är uthuggna i ytterväggen.

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

SL: Här håller skelett 8 vakt. Så fort det får syn på någon eller några som står utanför Maktens Portar och försöker komma in ska det bege sig till Mogdath på följande rutt: rum 10-rum 11-smedjan-stora trappan-staden-nästa stora trappa-rådshallen. Denna färd beräknas ta 24 SR (2 minuter). Håll noga reda på tiden. Mycket av de framtida händelserna är beroende av hur snabbt Mogdath reagerar.

9. SPIRALTRAPPORNA

ÖVERBLICK: Genom 9A och 9C kommer man till cirkelrunda rum, där spiraltrappor leder nedåt. Genom 9B kommer man till ett cirkelformat rum med en stenpelare i mitten.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Trapporna leder ned till smedjan.

10. VAPENKAMMAREN

ÖVERBLICK: Ni ser in i ett rum fullt med yxor, armborst, skäktor, hillebarder, stridshammare och sköldar.

DOLDA TING: Alla vapen är i dvärgstorlek. De är synbarligen i brukbart skick, men alla träskaft har 25% chans att brytas vid varje lyckad träff eller parering. *(EDD: Endast en rollperson som är kunnig i trähantverk eller vapensmide lägger märke till det.)* I norra väggen finns en väl dold (−25% på Finna Dolda Ting) skjutdörr. Den öppnas genom att pressas inåt och skjutas åt höger. Bakom den finns rum 11.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Mogdath har nyckeln hit. I nödfall tänker han utrusta sina orcher med dessa vapen.

11. SPIRALTRAPPA

ÖVERBLICK: Ljuset sträcker sig ut mot väggarna i detta rektangulära rum och avslöjar en stenstaty i det sydöstra hörnet. I rummets norra halva finns en spiraltrappa som leder ner i mörkret.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Stenstatyn föreställer en dvärg med hacka.

ÖVRE NIVÅN (+1)

ALLMÄNT: Alla rum, korridorer och passager utgörs av blankpolerat urberg. Höjden är överallt 2 meter, vilket vållar vissa problem för resliga varelser, utom där annat är angivet. Luften är sval och behaglig, och inga speciella dofter märks, annat än där det är särskilt påpekat. Våningen kan verka innehålla alltför många tomma utrymmen. Det beror på att den är ett övergivet område, som nyligen befolkats på nytt. Om du, SL, vill ha mer action kan du sätta in fler monster som passar in i äventyrets ram.

1. VÄSTRA TRAPPAN OCH VÄSTRA HALLEN

ÖVERBLICK: Ljuset glittrar i de blankpolerade väggarna och sprider sig uppåt, ut i en stor kvadratisk hall. Ni kan med möda skönja åtta skelett med dragna vapen som ljudlöst avancerar mot er från alla håll.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Skelett 9–16 håller till här. Deras uppdrag är att anfalla alla levande varelser som stiger in i hallen utan att yttra frasen "Skelett med svärd, jag är er värd!"

SKATTER: Inga

SL: Detta är trappan som leder upp från hallen just innanför Maktens Portar. Skelettens startpositioner är markerade på kartan. Skelett 9 och 10 försöker angripa rollpersonerna med armborst. De övriga går alla i närstrid. Dubbeldörrarna i sydöst och nordöst är av järnbeslagen ek (80 KP) och låsta med nyckellås (35 KP, −20% på Dyrka Lås). Dessutom är de bägge skyddade av en FROST E3, invävd i ett SIGILL E3, som utlöses när en LEVANDE varelse vidrör dörren. Om Mogdath är i Rådssalen har han 50% chans varje SR att höra vapenskrammel när en närstrid har brutit ut.

2. DRYCKESFÖRRÅDETS FÖRRUM

ÖVERBLICK: En olåst trädörr med järnbeslag leder in till ett smalt och avlångt rum, i vars ändar ni kan se ytterligare två järnbeslagna trädörrar (olåsta). Vid bortre väggen står två stora fat, och ovanpå dem ligger en tennbägare. Daz använder dryckerna i förrådet som belöning till orcherna, när de har arbetat väl.

DOLDA TING: Inga

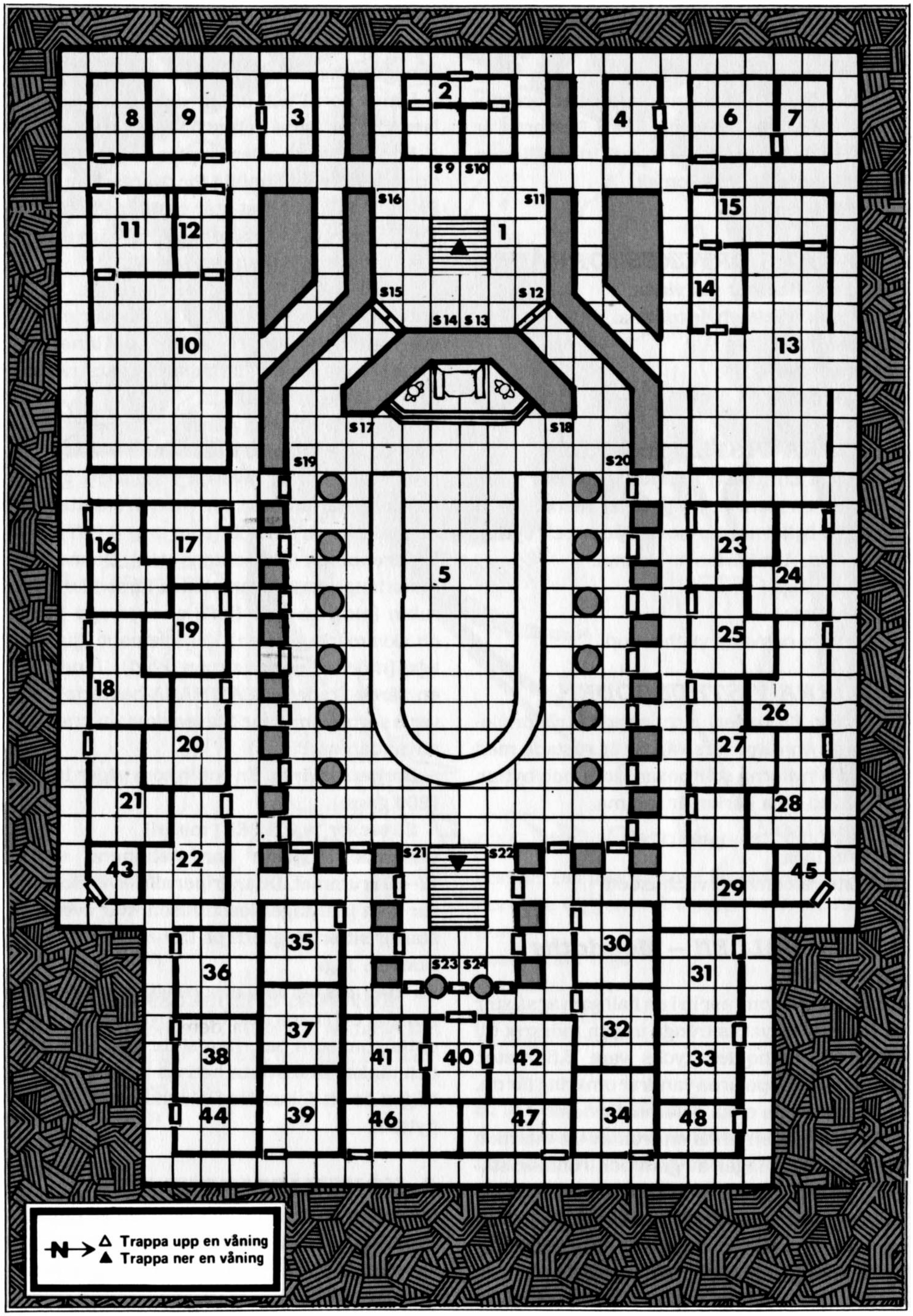
VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Faten har innehållit öl. De är nu tomma.

2A. SÖDRA DRYCKESFÖRRÅDET

ÖVERBLICK: Ni ser in i ett litet kvadratiskt rum, i vars väggar hyllor är uthuggna. På hyllorna står


N
Trappa upp en våning
Trappa ner en våning

en mängd pluntor och flaskor.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Brännvinsdraken
SKATTER: De 10 pluntorna innehåller orcherdrank, ett starkt brännvin. De 5 flaskorna är kvar sedan dvärgarikets tid, och innehåller en synnerligen vällagrad konjak.
SL: Inget särskilt.

2B. NORRA DRYCKESFÖRRÅDET

ÖVERBLICK: Här står sex vinfat.
DOLDA TING: Vinfaten är tomma.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Inget särskilt

3. SÖDRA VISTHUSBODEN

ÖVERBLICK: En (olåst) järnbeslagen trädörr leder in till en rum, vars väggar är rustade med hyllor. På hyllorna står boxar, lådor och byttor.
DOLDA TING: Alla kärlen är tomma.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Numera oanvänd visthusbod.

4. NORRA VISTHUSBODEN

ÖVERBLICK: En (olåst) järnbeslagen trädörr leder in till en rum, vars väggar är rustade med hyllor. På hyllorna står boxar, lådor och byttor.
DOLDA TING: Alla kärlen är tomma.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Numera oanvänd visthusbod.

5. RÅDSHALLEN – Mogdaths kammare

ÖVERBLICK: Ni kommer in i en hall som är så stor att ljuset inte lyckas tränga undan mörkret till väggarna. Takhöjden tycks vara 3,5 meter. (Allteftersom spelarna vandrar omkring får du, SL, beskriva de olika delarna för dem.)

I västra änden finns en tron av vit marmor, med utsmyckningar av guld och rubiner, stående på ett podium av svart marmor, med utsmyckningar i platina. På varsin sida av tronen står en staty av en muskulös dvärgkrigare i helrustning, beväpnad med tvåhandsyxa.

På högra sidan av tronen står en stor järnbeslagen kista av ett okänt svart träslag, som är mycket hårt. Kistan är försedd med ett osedvanligt bastant lås.

Längs norra och södra väggen står sex pelare. Bakom varje pelare finns en dörr.

En stor del av salen upptas av ett U-format bord (med höjd lämplig för dvärgar) av ekträ. På utsidan av bordet står en mängd ekstolar. Vid U:ets mynning står en 2,5 hög båge av koppar, helt slät och utan tecken.

I östra änden finns en trappa nedåt.

DOLDA TING: Kistan tål 120 KP. Låset är mycket svårt att dyrka upp (−35%). Den innehåller viktiga skatter Mogdath har lyckats rädda i samband med rasen:

Val-Eloth (synens pannband): Detta är ett pannband av ädlaste vitguld med infattade safirer och rubiner, invävda i smäckra gravyrmönster. När bäraren rör vid den största rubinen utlöses en SYN E5 (som drar 5 PSY).

Cerenoinen (elementens stav). Denna halvmeterlånga stav av ren platina försedd med en rubin (eld), en safir (luft) en smaragd (jord), en akvamarin (vatten), (en diamant (ljus), en agat (mörker) och en zircon (köld)), innehåller en fjärde gradens FRAMMANA-besvärjelse för varje sorts elementar. Staven drar sin kraft från användarens PSY.

Bergets Hjärta. En rubin som väger 1000 ct (200 gram).

25 tackor (a 0,5 BEP) mithril.

VARELSER: Mogdath har stationerat skelett 17–20 i rummet. De angriper alla levande varelser som inte säger lösenfrasen. När äventyret startar sitter Mogdath på tronen.
SKATTER: Inga
SL: Här residerade ursprungligen dvärgakonungen och hans råd. Idag använder Mogdath detta rum som bas. Han sitter ofta på tronen och tänker sina svarta hatiska tankar. Kopparbågen är ett fokus för Dakoths portal. Den är flyttbar.

6. KÖKSMÄSTARENS RUM

ÖVERBLICK: Rummets låsta dörr har en emblem av tenn, föreställande en skummande bägare. I rummet finns ett runt ekbord med tre svarta ekpallar. På den norra väggen finns en dörr.



DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Inget särskilt

7. KÖKSMÄSTARENS SOVRUM

ÖVERBLICK: Ni kommer in i ett litet rektangulärt rum, som bara ger plats åt en säng, ett nattduksbord och en fåtölj.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Inget särskilt

8. VICE KÖKSMÄSTARENS RUM

ÖVERBLICK: Ett tennemblem föreställande ett svin som rostas på spett pryder (den låsta) dörren. Det lilla rummet innehåller en säng på bortesta väggen, två ekpallar och ett runt ekbord.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Inget särskilt

9. KOCKRUMMET

ÖVERBLICK: Rummet innehåller två sängar och ett litet bord mellan dem. Till vänster står två ekpallar kring ett ekbord.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Inget särskilt

10. SÖDRA MATSALEN

ÖVERBLICK: Ni kommer in i en sal med öppningar på långväggarna. Vid ena kortväggen står ett stort runt ekbord, och vid den andra ett stort rektangulärt ekbord. Båda är omgivna av åtskilliga ekpallar.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

11. KÖK

ÖVERBLICK: Ert ljus sprider sig mot väggarna i ett kvadratiskt rum. Väggarna är utrustade med skåp och hyllor. Här finns två arbetsbänkar av sten, och en spis. I taket kan ni skymta en trång öppning, förmodligen en ventilationskanal.

DOLDA TING: Skåpen innehåller diverse tomma burkar.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Dörren mellan rum 11 och 12 är olåst.

12. UPPLÄGGNINGSRUM

ÖVERBLICK: Ert ljus sprider sig mot väggarna i ett kvadratiskt rum. Väggarna är utrustade med skåp och hyllor. Här finns två arbetsbänkar av sten. Porlande vatten strömmar ur en kran (på västra väggen) och leds ner i ett stenfat.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Vattnet kommer från en naturlig källa. Det är svalt och gott.

13. NORRA MATSALEN

ÖVERBLICK: Ni kommer in i en sal som delas i två kvadrater av mittgången. I den stora kvadraten står ett stort elliptiskt ekbord, och i den lilla kvadraten står ett runt ekbord. Bägge är omgivna av en mängd pallar.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget speciellt

14. UPPLÄGGNINGSRUM

ÖVERBLICK: Ert ljus sprider sig mot väggarna i ett kvadratiskt rum. Väggarna är utrustade med skåp och hyllor. Här finns två arbetsbänkar av sten. Porlande vatten strömmar ur en kran (på västra väggen) och leds ner i ett stenfat.

DOLDA TING: I ett av skåpen finns ett tiotal tennfat.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Vattnet kommer från en naturlig källa. Det är svalt och gott.

15. KÖK

ÖVERBLICK: Ert ljus sprider sig mot väggarna i ett kvadratiskt rum. Väggarna är utrustade med skåp och hyllor. Här finns två arbetsbänkar av sten, och en spis. I taket kan ni skymta en trång öppning, förmodligen en ventilationskanal.

DOLDA TING: Skåpen innehåller diverse tomma burkar.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Dörren mellan rum 14 och 15 är olåst.

16–39. RÅDSHERRARNAS GEMAK

ÖVERBLICK: (Den olåsta) dörren bär ett tennemblem, föreställande en yxa med en femuddig stjärna ingraverad på huvudet. Rummet innehåller en säng, ett nattduksbord i mahogny, en tom bokhylla och en fåtölj.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Rummen har varierande former.

40. RÅDSSEKRETERARENS MOTTAGNINGSRUM

ÖVERBLICK: (Den låsta) dörren bär en ett tennemblem föreställande en uppslagen bok. I rummets bortre ända spelar en liten fontän. På vardera långsidan finns en (låst) dörr.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Fontänens vatten är svalt och gott.

41. BIBLIOTEKET

ÖVERBLICK: Ni ser in i ett kvadratiskt rum vars väggar är täckta av tomma bokhyllor och ställ

för skriftrullar. I mitten finns ett litet bord, med två fåtöljer.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Några döda bokmalar ligger i ett hörn.

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

42. RÅDSSEKRETERARENS SOVRUM

ÖVERBLICK: Rummet innehåller en säng, ett nattduksbord i mahogny, en tom bokhylla och en fåtölj.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

43. PALLFÖRRÅD

ÖVERBLICK: En olåst dörr öppnar sig till ett litet rum där ett tiotal pallar är staplade på varandra.

DOLDA TING: Det finns exakt tolv pallar i rummet.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

44. SÄNGFÖRRÅD

ÖVERBLICK: En (olåst) dörr leder till ett rum där tre tomma eksängar står uppställda.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

45. STÄDSKRUBB

ÖVERBLICK: Bakom (den olåsta) dörren döljer sig en skrubb, med ett otal stålhinkar, förruttnade kvastar och annat skräp.

DOLDA TING: Det finns åtta hinkar, fem kvastar, diverse saker som är så förstörda av tidens tand att de inte går att identifiera, och ett obrukbart rep.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

46. BORDSFÖRRÅD

ÖVERBLICK: En (olåst) dörr leder till ett rum där det finns två stora ekbord.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget speciellt

47. BORDSFÖRRÅD

ÖVERBLICK: En (olåst) dörr leder till ett rum där det finns åtta små ekbord.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget speciellt

48. MÖBELFÖRRÅD

ÖVERBLICK: En (olåst) dörr leder in till ett rum, innehållande två sängar, två nattduksbord och två ekfåtöljer.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

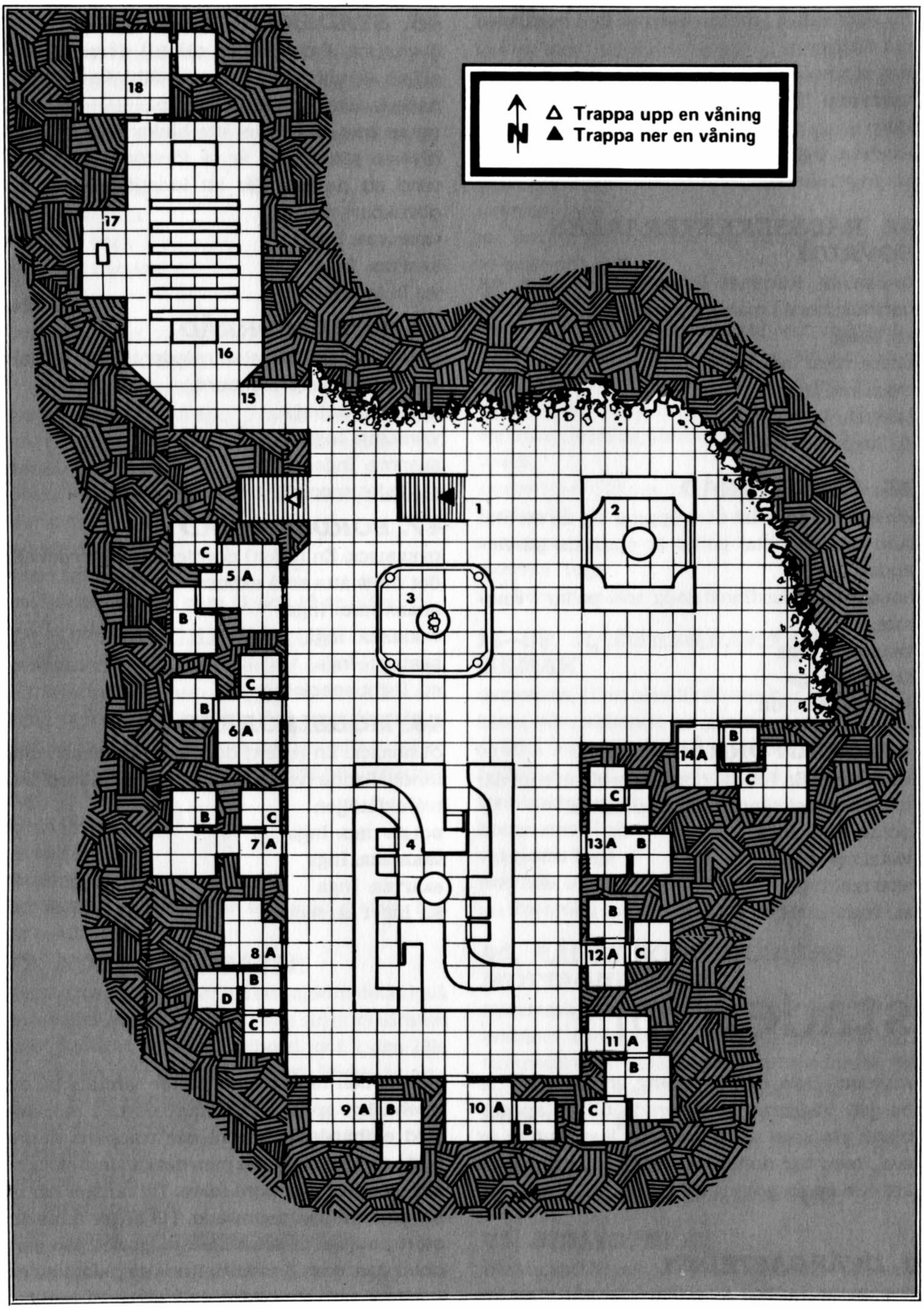
SL: Inget särskilt

staden (0)

ALLMÄNT: Hela denna våning är uthuggen ur berget. Väggarna är polerade till en spegelblank yta som väl reflekterar ljus. Luften är sval, men bär doften av stekt kött, brinnande kol och en antydning till svavel.

1. DVÄRGASTADEN

ÖVERBLICK: Lukten av grillat kött når era näsborrar och ni hör hesa röster samtala på ett obehagligt språk (svartiska) borta i mörkret (vid eldhärden). När ni når trappans nedre ände sprider sig ljuset men det kan inte skingra allt mörker i den stora salen. Till vänster har ni ett omfattande rasområde. Till höger finns ett stort podium av svart sten på golvet. Vid vart och ett av dess fyra hörn finns en pelare av vit marmor som sträcker sig till taket. På podiets


Trappa upp en våning
Trappa ner en våning
N
1
2
3
4
5 A
6 A
7 A
8 A
9 A
10 A
11 A
12 A
13 A
14 A
15
16
17
18

mitt står en gyllenskimrande staty besmyckad med de skönaste juveler. Podiets översida är beströdd med mynt, smycken, sköna vapen och rustningar. Bortom podiet kan ni skymta en trappa som tycks leda upp mot en eldhärd i en mindre stenbyggnad. Ett par gestalter tycks vara ifärd med att grilla något över elden. Längs den blankpolerade stenväggen som sträcker sig åt höger kan ni skymta dörrar med jämna mellanrum.

Plötsligt hörs ljudet av tassande steg från podiet. På var sida lösgör sig en stor skepnad från mörkret. Ljuset från er facklor reflekteras i två par rödaktiga ögon.

DOLDA TING: De två mantikororna ligger dolda bakom podiets östra sida. Så snart de hör någon komma reser de sig för att se om stegen tillhör någon av Mogdaths följeslagare. Känner de inte igen dem som kommer går de till angrepp.

Orcherna vid eldhärden är fullt upptagna med sitt värv. De har −20% på Lyssna, och −50% på Finna Dolda Ting (deras mörkerseende störs mycket av den sprakande elden).

VARELSER: De två mantikororna bevakar podiet på Mogdaths order. Den ena kan skjuta pilar från svansen, medan den andra är utrustad med en svansklubba.

SKATTER: Se 3 nedan.

SL: När spelarna och mantikororna börjar strida mot varandra kommer orcherna vid elden att märka detta. Stridslarm hörs bra i den tysta underjorden. De har dock −10% på alla stridsfärdigheter i mörkret eftersom deras mörkerseende har påverkats av elden.

2. ELDHÄRDEN

ÖVERBLICK: Bortom trappan vid den inrasade bergsväggen står en byggnad i svart sten. Genom en öppning kan ni se se eldhärd. Över den rostas ett svin på spett. Läckra dofter sprider sig därifrån. Elden fräser och sprakar när fettdroppar faller ner på det brinnande kolet.

DOLDA TING: Här inne finns Mogdaths expeditions matförråd: fem tunnor med torkat kött, två tunnor hårt bröd, två tunnor getost, tre tunnor mörkt beskt öl, och en liten kagge orcherdrank.

VARELSER: Här vistas orcher 4–6. Kommer de i strid vrålar de på hjälp från sina fränder (10%+5% per SR att någon hör, t.ex. de i rum 8A (se nedan)).

SKATTER: Se orchskatt-tabellen.

SL: Se rum 1 ovan.

3. SKATTFÄLLAN

ÖVERBLICK: I det fladdrande ljusskenet glittrar en ofattbar skatt: juveler, mynt, guld- och silvertackor, vapen, sköldar och rustningar samlade kring en tre meter hög förgylld staty av en gnom på podiets mitt.

DOLDA TING: För att kunna komma åt någon av skatterna måste man stiga upp på podiets yta. Det är en platta som är länkad till hörnpelarna. Om en tyngd som överstiger 50 kg kommer upp på podiet kommer den att åka ner en meter. I processen bryts de fyra pelarna och taket över podiet störtar ner. Enda chansen att överleva är att ta sin tillflykt till toaletterna (4), till en annan våning eller till något av de rum som gränser till salen. Spelarna har en SR på sig att fly. Sedan är de krossade av stenmassorna.

VARELSER: Två mantikoror bevakar skatten så att de dumma och klåfingriga orcherna inte ska utlösa fällan.

SKATTER: 893 432 km, 121 763 sm, 32 669 gm, 6 mithriltackor (a 1 BEP), 0,5 BEP blandade ädelstenar (värda ca 200 000 gm), 54 guldarmband (värda 3T10 gm styck), 233 guldringar med ädelstenar (värda 5T10 gm styck), 3 diadem i mithril med ädelstensinläggningar (värda 1T10×100 gm styck), samt följande särskilda föremål:

Lefaleth (Livets amulett): En droppformad safir infattad i en guldros. Var gång den gnids mot en levande varelses skinn helar den 3T6 KP (HELA E3 försörjd med NEXUS).

Balz-For (Blixtens spira): En halvmeterlång spira i vitguld (BV 8) som i ena änden bär en slipad diamant. Var gång băraren säger "Blixt och dunder, se mitt under!" utlöses en BLIXT E5. Varje bruk drar 5 PSY från användaren.

Ish-Taloch (Frostens svärd): Ett kortsvärd av mithril (skada 1T6+2, BV 17) med slingrande gravyrer på klingan. När det dras ur sin läderskida utlöses en FROST E3, vars skada



läggs till vapenskadan. Besvärjelsen försörjs av en NEXUS.

Absor (Bergets sköld): En medelstor sköld av ek, förstärkt med mithrilbeslag. Den bär en MOTSTÅNDSKRAFT E5, som utlöses när bärarens säger "Dölj mig, sköld, för eld och köld". Varje bruk kostar 5 PSY.

Vägfinn (Vägens ring): En ring av rödguld med en infattad pärla. Var gång den placeras på höger lillfinger teleporterar den sin bärare 200 meter bort till valfri plats. Ringen är försörjd av en NEXUS.

Sqidlak (Kungarustningen): Detta är en ringbrynja av mithril (absorbering 5, vikt 3 BEP, passar STO 6–8). *(EDD: den täcker hela kroppen utom huvudet)*. Var gång den träffas av ett vapen utlöses en SKYDD E5 (försörjd av ett NEXUS).

SL: Det fanns ursprungligen sju sådana skattfällor i dvärgastaden, men Mogdaths giriga orcher lyckades utlösa de andra när de upptäckte skatterna, och begravde sålunda sig själva tillsammans med rikedomarna.

4. BRUNN OCH LATRINER

ÖVERBLICK: En trång passage leder in i denna byggnad. I dess mitt finns ett kvadratiskt rum, med en rund bassäng, försett med en liten fon-

tän formad som en delfin. Det finns sex avträden i dvärgstorlek i de slingrande gångarna. De är en slags vattenklosetter, där exkrementerna sveps i väg av ett underjordiskt vattendrag.

DOLDA TING: Fontänvattnet smakar friskt och svalt.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Härunder finns den ena vägen ut ur dvärgriket, via den underjordiska strömmen.

5. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En (olåst) ekdörr leder in till ett rektangulärt rum med en bänk och ett litet ekskåp med dörr till vänster, runt ekbord med fyra ekpallar till höger, en hylla i bortre vänstra hörnet, en pall mitt emot och en olåst ekdörr mellan dem, samt ytterligare en ekdörr i bortre högra hörnet. På bordet ligger resterna efter ett grillat köttstycke och två tomma tennmuggar.

B: En obeskrivlig stank slår emot er när ni öppnar den olåsta dörren. Innanför finns ett kvadratiskt rum där två orcher sover djupt på varsin säng med halmmadrass. Deras vapen och rustningar har de ställt till höger om dörren. I rummet står en släckt lykta.

C: En stor orch sover djupt på en säng med halmmadrass vid bortre väggen. hans rustning och vapen ligger i en hög på golvet bredvid sängen. På nattduksbordet står en släckt lykta.

DOLDA TING: ***A:*** Skåpet innehåller ett krus med vin och några bitar torkat kött.

B: Inga.

C: Inga.

VARELSER: Orch 1 & 2 sover i rum 5B, och orch 3 i 5C. De väcks av buller eller av ljusskén. De tar dem 2 SR att bli redo för strid (utan rustningar).

SKATTER: Se orchskatt-tabellen nedan.

SL: Dessa orcher har nyligen avslutat sitt arbetsskift.

6. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En olåst ekdörr leder er in till ett kvadratiskt rum med en bänk och ett träskåp till vänster om ingången. Ett runt stenbord med fyra ekpallar står vid bortre vänstra väggen. På högra väggen finns en dörr och en hylla. Tvärs över rummet finns en annan dörr.

B: En olåst dörr för er till ett litet kvadratiskt sovrum med två sängar med halmmadrasser. Två rustningar ligger prydlig ihoppackade på golvet i bortre högra hörnet.

C: En olåst dörr leder er till ett lite sovrum med en säng med halmmadrass till höger. En stor rustning ligger på sängen.

DOLDA TING: ***A:*** I träskåpet finns tre tennmuggar, två vinkrus, ett torkat köttstycke och några torkade fikon.

B: I en av halmmadrasserna ligger en kniv (se skatter nedan).

C: I halmmadrassen ligger en förgylld dolk (se skatter nedan).

VARELSER: Inga

SKATTER: ***A:*** Inga.

B: Dolken är försilvrad och värd 200 sm.

C: Dolken är förgylld och värd 450 sm.

SL: Orch 7–9 bor här. De är och arbetar i smedjan.

7. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En olåst stendörr leder in till ett litet kvadratiskt kök där ett ekskåp och en bänk står till vänster. Till höger i passagen som fortsätter inåt finns en hylla. Passagen vidgar sig i en rektangulär matplats, med ett runt ekbord och fyra ekpallar. En dörr finns på högra väggen.

B & C: Bakom (den olåsta) dörren finns ett kvadratiskt sovrum, med två sängar med halmmadrasser. På varje säng ligger en rustning.

DOLDA TING: ***A:*** I skåpet finns resterna av ett grillat köttstycke, två halvfulla vinkrus, och en burk med inlagd gurka.

B: I den bortre sängens madrass finns en börs (se skatter nedan).

C: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Börsen innehåller två smaragder (a 200 sm).

SL: Här bor orch 10–13. De befinner sig på sitt arbete.

8. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** Häftiga rop (på svartiska) och brutala skratt tränger igenom (den olåsta) ek-

dörren. Innanför finns ett kök, med ett runt ekbord. På pallar kring det sitter fyra orcher häftigt inbegripna i tärningsspel om de mynt och ädelstenar som ligger på bordet. Fyra tennstånkor fyllda med öl står på bordet. Bortom bordet står en bänk med ett halvfullt ölfat. På den högra väggen finns ett träskåp.

B: Den olåsta dörren leder till ett litet rum med en dörr och en tom bokhylla på högra väggen, en fåtölj vid den vänstra, och en dörr på motsatta väggen.

C: Den olåsta dörren leder till ett sovrum med två sängar med halmmadrasser. På vardera sängen ligger en rustning.

D: Bakom dörren finns ett sovrum med två sängar med halmmadrasser. På vardera sängen ligger en rustning. På en av sängarna ligger också en liten säck.

DOLDA TING: ***A:*** I skåpet finns ett tomt vinkrus, och en skål med knaperstekta salta fläsksvålar.

B & C: Inga.

D: Säcken innehåller två guldbägare (se skatter nedan).

VARELSER: Orch 14–17 bor här. Eftersom de är spelar tärning har de −10% på Lyssna och Upptäcka Fara. Deras vapen står i det sydvästra hörnet av 8A lutade mot väggen. Det tar 2 SR för dem att bli stridsklara. De har −5% på alla SMI-baserade färdigheter på grund av allt öl de har druckit. I strid kommer de att vråla hemska stridstjut i hopp om att väcka sina sovande fränder (10% chans varje SR).

SKATTER: ***A:*** På bordet ligger 122 sm, 32 gm, tre guldringar (a 15 gm) och en juvelbesatt platinaring (värd 200 gm).

B & C: Inga.

D: Guldbägarna är värda 250 gm styck.

SL: De fyra orcherna är oense om hur deras byte ska fördelas och gör därför upp om saken med tärningarnas hjälp.

9. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En (olåst) stendörr leder till ett kvadratiskt kök med ett träskåp till höger, en bänk i bortre högra hörnet och ett runt ekbord med tre ekpallar mitt på golvet. Till vänster finns en hylla och en (olåst) dörr.

B: Dörren leder till ett sovrum med två sängar med halmmadrasser och två nattduksbord av ek. Mellan borden ligger två rustningar slarvigt slängda.

DOLDA TING: ***A:*** Skåpet innehåller två fulla vinkrus, ett stort stycke saltat kött och två tennbägare.

B: I halmmadrassen till höger finns en dold guldkedja (se skatter nedan).

VARELSER: Inga

SKATTER: Guldkedjan är värd 120 sm.

SL: Här bor orch 18–19. De är iväg och arbetar.

10. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En (olåst) dörr leder in till ett kvadratiskt kök med ett skåp och en bänk direkt till vänster, en dörr i mitten av den vänstra väggen och en liten hylla i bortre vänstra hörnet. Ett ekbord med fyra ekpallar står i mitten av rummet.

B: Bakom (den olåsta) dörren finns ett sovrum med två sängar med halmmadrasser. två rustningar ligger prydligt ihoppackade i bortre vänstra hörnet.

DOLDA TING: ***A:*** I skåpet finns två halvfulla krus med vin, två tennbägare, ett stycke saltat kött, torkad frukt och en bit surdegslimpa.

B: Under den innersta sängens madrass ligger en gömd börs av läder (se skatter nedan).

VARELSER: Inga

SKATTER: Börsen innehåller två juvelbesatta guldringar (a 50 gm), en safir (25 gm) och ett juvelbesatt platinaarmband (150 gm).

SL: Här bor Orch 20–21. De är på sin arbetsplats.

11. OANVÄND DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** Rummet känns igen som ett kök med en bänk och ett träskåp.

B: Rummet innehåller ett rund bord och fyra pallar.

C: Ett sovrum med två sängar utan madrasser.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Detta rum används inte av någon.

12. OANVÄND DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** Rummet känns igen som ett kök med en bänk och ett träskåp. Här finns också ett ekbord med två pallar.

B: Ett sovrum med en säng utan madrass.

C: Ett sovrum med en säng utan madrass.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Detta rum används inte av någon.

13. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En (olåst) dörr leder in till ett kök med ett träskåp och en bänk till vänster, ett ekbord med tre ekpallar i mitten, en dörr rakt fram och en fortsatt gång med en dör framåt till vänster. I gången kan ni skymta en hylla. På bordet står tre tennmuggar, tre (tomma) vinkrus, ett brinnande vaxljus och där ligger resterna av en grillad skinka.

B: Bakom (den olåsta) dörren finns en säng med halmmadrass och ett nattduksbord med en släckt lykta. På sängen sover en starkt illaluktande orch tungt. Hans rustning och vapen har han slängt över nattduksbordet.

C: Dörren är olåst. Rummet stinker från de två utmattade orcher som sover tungt på varsin säng. Deras vapen och rustningar ligger utspridda på golvet. Där står också en släckt lykta.

DOLDA TING: ***A:*** I skåpet finns två tennmuggar och en silverbägare, två vinkrus och lite torkat kött.

B & C: Inga.

VARELSER: Orch 22 i rum 13B, och orch 23–24 i 13C. De är utmattade efter ett hårt skift och sover mycket tungt. De väcks endast av starkt buller eller kraftiga ljusskken. Det tar dem 3 SR att bli stridsberedda. De slåss under vilda tjut (se orcherna rum 8A för förklaring).

SKATTER: Se orchskatt-tabellen nedan.

SL: Orcherna har just gått av sitt skift.

14. DVÄRGBONING

ÖVERBLICK: ***A:*** En (olåst) stendörr leder in till ett kök med en dörr till vänster, en hylla bortom den, ett träskåp till höger och en arbetsbänk bortom den. Längst bort till vänster verkar det finnas en öppning.

B: En (låst) ekdörr (40 KP) leder in till ett stinkande rum upplyst av en lykta som står på nattduksbordet, bredvid en tennbägare och ett (halvfullt) vinkrus. På sängen med halmmadrass sitter en orch i rustning och röker pipa.

C: En (olåst) dörr leder till ett kvadratiskt rum, med ett stort runt ekbord, kring vilket det står tre ekpallar och en långbänk. Till höger står det en pall i ett hörn.

DOLDA TING: ***A:*** I skåpet finns ett fullt vinkrus, torkad frukt en limpa och en tennplunta med orcherdrank.

B: Inga.

C: Inga.

VARELSER: Orchledaren Svarttand kopplar av efter sin middag. Han har −10% på Upptäcka Fara och alla SMI-baserade färdigheter på grund av vinet. Det tar honom 2 SR att bli stridsberedd. Även han försöker tillkalla hjälp med rop och skrik.

SKATTER: Inga (se dock beskrivningen av Svarttand nedan).

SL: Svarttand är orchernas hårdföre ledare, och han styr och ställer över dem som en riktig disciplintyrann. Men han fruktar sina överordnade.

SVARTTAND -

Orchledare. Svarttand är en storvuxen krigare i svart fjällpansar, mörka kläder och läderstövlar. Hans överdimensionerade svarta huggtänder inger stor respekt. I bälte har han alltid en dolk, och han strider helst med morgonstjärna.

Tidigt kom Svarttand i Dakoths tjänst, och steg i graderna för att slutligen bli befälhavare för Mogdaths orcherskara. Han är det enda högre orcherbefäl som har överlevt bergsrasen. Mogdath har hotat honom med det Yttersta Mörkrets fasor om han inte kan hålla bättre pli på sina underlydande. Detta hot har verkligen skrämt upp Svarttand och han har blivit en riktig plågoande för sina medorcher.

STY	18	SB 1T4
STO	16	KP 17
FYS	17	
SMI	15	
INT	14	
PSY	12	
KAR	10	

Skydd: Fjällpansar 5 poäng
Färdigheter: Dolk 60%, Morgonstjärna 100%, Dyrka upp lås 70%, Finna dolda ting 90%, Gömma sig 80%, Hoppa 70%, Klättra 60%, Lyssna 70%, Smyga 80%, Stjäla föremål 80%, Upptäcka fara 60%.
Övrigt: Svarttand bär nyckeln till sitt rum och till vapenförrådet (i smedjan rum 3) i kedjan kring halsen.

15. GÅNGEN TILL KAPELLET

ÖVERBLICK: En gång är uthuggen ur klippan. Några meter in ser ni en öppning åt höger, På golvet ligger ett skelett i en rustning. Bredvid det ligger en kroksabel och en dolk.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Se orchskatt-tabellen.

SL: Skelettet är rester av en plundrande orch, som blev offer för ett av de BLIXTbärande SIGILLen i skyddspelaren (se 16 nedan). Ingen ur Mogdaths grupp har vågat sig in i gången igen. De fruktar konsekvenserna av att vanhelga kapellet.

16. KAPELLET

ÖVERBLICK: Rakt framför er står en bred pelare som sträcker sig från golv till tak. På pelaren finns mystiska tecken inskrivna. På väggarna ser ni vackra och färgsprakande målningar med motiv från dvärgarnas legender och myter. Bakom pelaren ser ni en stor sal, med ett stenbord i bortre ändan. Bakom stenbordet är väggen röd med en kvadrat i guld. I salen finns sex bänkar som är vända mot stenbordet. I salens bortre vänstra hörn kan ni se en stängd dörr.

När förste man träder in i salen uppenbaras en fasansfull ljusskimrande gestalt vid altaret.

DOLDA TING: Målningarna har rikligt med bladguld och små ädelstenar (totalt värde ca 2000 gm). Pelaren är inskriven med en mängd SIGILL som innehåller besvärjelser som ska skydda helgedomen mot vanhelgande.

Besvärjelse	*Antal*	*Utlösningsvillkor*
BLIXT E4	20	En svartfolksvarelse kommer inom synhåll.
BLIXT E4	20	En odöd kommer inom synhåll.
SPÖK-RÖST E2	10	En intelligent varelse av annan typ än ovan kommer inom synhåll. Rösten säger "Detta är en helgedom till Karkors ära. Hans förbannelse drabbar envar som vanhelgar detta kapell.

Dessa besvärjelser utlöses innan personerna kommer in i templet och får syn på spöket.

VARELSER: Spöke 1

SKATTER: Bordet längst bort i rummet är ett altare. Det är tillverkat av marmor, mithril, guld, silver och platina. Det väger 40 BEP och är värt 20'000 gm. I altarbordet finns en BLIXT E8 under ett SIGILL. Den utlöses om bordet flyttas.

SL: Ingen dvärg i spelarsällskapet kommer att tillåta att kapellet vanhelgas på något sätt. Karkor är jordens gud i de förstföddas religion. Han skapade dvärgarna ur klipporna och bestämde att de skulle vara hans förkämpar i världen. Den gyllene kvadraten på rött är Karkors symbol.

Spöket är en dvärgprästs ande. Han stupade i strid under drottning Gwinnas tid. Hans vrede mot dvärgarnas fiender var så stark att han inte kunde få ro i sin grav utan hans själ återvände till hans forna hem. Han är bunden till helgedomen och kan inte lämna den. Om han inser att spelarnas rollpersoner är fiender till Mogdath slutar han att skrämma dem och försöker istället att övertala dem att lova att driva ut Mogdath och hans anhang så att prästen kan få frid. I gengäld kan spöket berätta om den hemliga vägen ut ur dvärgriket till österlandet. Om spelarna lovar detta och lyckas kommer dvärgprästens själ att lämna världen och sent omsider få sin ro. Spöket kommer inte att beskriva vägen ut under latrinerna förrän rollpersonerna fullständigt har infriat sitt löfte.

17. SIDOKAPELLET

ÖVERBLICK: I denna breda nisch står ett litet stenaltare. På dess ovansida är en kvadrat ele-

gant inhuggen. På väggen bakom finns en livfull målning av en gnom som krossar en undin.

DOLDA TING: Även detta altare är skyddat av ett SIGILL. Om någon försöker flytta det utlöses en FRAMMANA GNOM E4. Gnomen skjuter upp ur altarets översida och angriper den ickedvärg som står närmast.

VARELSER: Gnom 1.

SKATTER: Inga

SL: Detta sidokapell var gjort för enskilda andakter.

18. PRÄSTENS ARBETSRUM

ÖVERBLICK: Bakom (den olåsta) dörren finns ett kvadratiskt rum. I bortre vänstra hörnet står ett runt ekbord med ett antal pallar. Till höger finns tomma bokhyllor och en fåtölj. Till vänster finns tre garderober.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Garderoberna är tomma.

19. PRÄSTENS SOVRUM

ÖVERBLICK: I det lilla kvadratiska rummet står en tom säng och ett litet bord.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

smedjan (–1)

ALLMÄNT: Östra delen av smedjan är huggen ur berget på ett grovt sätt. Västra delen har blankpolerade väggar. Luften är varm och rökig. Väggarna har en mängd hål till smala ventilationskanaler, som leder ut. Luften är ständigt i rörelse. Oskyddade eldslågor fladdrar mycket, och vaxljus blåses ut på 1T6 SR. Takhöjden är ca tre meter om inta annat anges.

1. ÖSTRA DELEN

ÖVERBLICK: Varmluft stiger upp längs trappan och för med sig illaluktande rök, sot och lukten av smält järn. Ljudet av malm som skyfflas in i ugnar, luckor som slamrar, smältjärn som fräser, släggors bankande och kraset av hackor mot sten hörs inifrån dunklet. Rakt fram till vänster ser ni det rödaktiga ljuset från diverse springor på en stort het konstruktion. (En dvärg eller en smed kan identifiera tinget som en masugn.) Tre mörka skepnader arbetar kring konstruktionen. Bortom konstruktionen kan ni skymta räls som leder in i mörkret. Rakt fram långt borta kan ni skymta oregelbundna ljussken. Till vänster kan ni skymta en slags ställning. Till höger öppnar sig tre nattsvarta hål till underjorden.

DOLDA TING: Ställningen till vänster är en hissanordning. Hålen till höger är trappor som leder neråt.

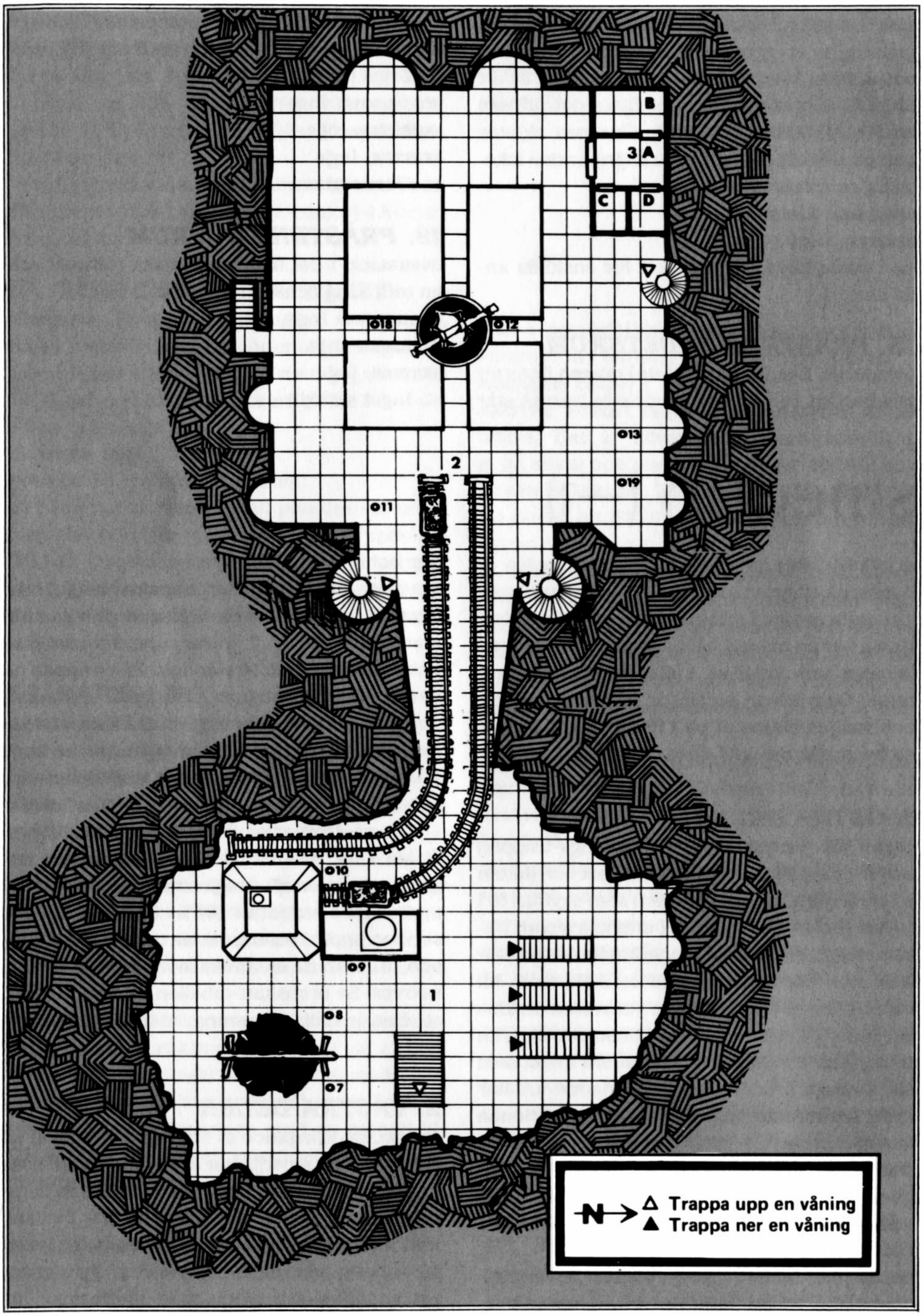
VARELSER: Orch 9 skyfflar in malm i masugnen. Orch 8 bär malm från hissanordningen till masugnen. Orch 7 vevar upp hinkar från underjorden. Orch 10 står dold från trappan på andra sidan masugnen och lastar avsvalnat tackjärn i en vagn. När vagnen är fullastad skjuter han den för hand till smedjan (se nedan). Alla orcherna är fullt upptagna med sitt arbete, och är dessutom uttröttade. De har därför –20% på Upptäcka Fara, Lyssna och Finna Dolda Ting. Så snart de upptäcker någon angripare kom de att draga sina vapen och slåss under vilda stridstjut (25% chans per SR att skriken uppmärksammas av orch 11, 12, 13, 18 och 19., som då anländer inom 5 SR.)

SKATTER: Se orchskatt-tabellen nedan.

SL: Det är dålig belysning, rökigt och bullrigt här.

2. VÄSTRA DELEN

ÖVERBLICK: Klingande av stål mot stål som är så typiskt för en smedja når era öron i en luft som är fylld med sot och svettlukt. I ljuset från flammorna som slickar den stora degeln i salens mitt avtecknar sig två mörka skepnader (orch 12 och 18) vid degelns styrstång. Fyra stora rektangulära stenblock med gjutformar för


B
3 A
C
D
O18
O12
O13
2
O19
O11
O10
O9
1
O8
O7
Trappa upp en våning
Trappa ner en våning
N

olika ting omger degeln. Längs salens väggar finns arbetsbänkar och städ. I nordvästra hörnet arbetar två gestalter (orch 13 och 19) med släggor vid ett städ i skenet från en ässja. Två järnvägsspår leder fram mot degeln. Där står en vagn med tackjärn och en mörk skepnad (orch 11) som håller på att lasta ur.

DOLDA TING: I mörkret syns inte de oanvända ässjorna borta till sydväst och de olika dörrarna och trapporna längs smedjans väggar. Orcherna har lagt ifrån sig sina vapen (se kartan) för att kunna arbeta bättre. Det tar 2 SR för orcherna att bli stridsberedda.

VARELSER: Orch 11, 12 ,13 18 och 19 arbetar för fullt med vapen smide. De har därför −15% på Upptäcka Fara, Lyssna och Finna Dolda Ting. Råkar de i strid kommer de att skrika på hjälp från sina kamrater som arbetar vid masugnen. (25% per SR att de hörs. Undsättning kommer i så fall inom 5 SR.)

SKATTER: Se orchskatt-tabellen nedan.

SL: Vid beskrivningen av denna sal måste du ta stor hänsyn till varifrån spelarnas rollpersoner kommer.

3. VAPENFÖRRÅDET

ÖVERBLICK: ***A:*** Två (låsta) starkt järnbeslagna ekdörrar (120 KP) leder in till ett kalt rektangulärt rum med två dörrar till höger och en dörr till vänster.

B: Bakom (den olåsta) dörren finns ett rum innehållande (8) spjut, (4) hillebarder, (2) pålyxor och (2 tunga) armborst (och 4 koger a 20 skäktor).

C: Bakom (den olåsta) dörren finns ett rum innehållande (24) kroksablar.

D: Bakom (den olåsta) dörren finns ett rum innehållande (4) stridsyxor, (3) morgonstjärnor, (2) stridshammare och (1) stridsgissel med spik.

DOLDA TING: När man tittar närmare på vapnen ser man att de är typiska orchersmiden.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

GRUVAN (−2)

ALLMÄNT: Mogdath har tagit dvärgarnas gamla gruva i bruk, och satt ett antal resar i arbete. Om inget annat anges är gruvgångarna ca två meter höga och grovt huggna ur klippan.

1. NEDGÅNGEN

ÖVERBLICK: Dova dunsar och krasandet av sten som krossas kan höras från trappans nedre ände. Mörkret är kompakt och ljuset förmår inte att lysa upp hela bergssalen, som är fyllt av en avskyvärd stank (från resarna). Från bergssalen löper smala gångar i alla möjliga riktningar. Till vänster kan ni se en stor eldhärd, och skymta skepnader som rör sig.

DOLDA TING: Inga

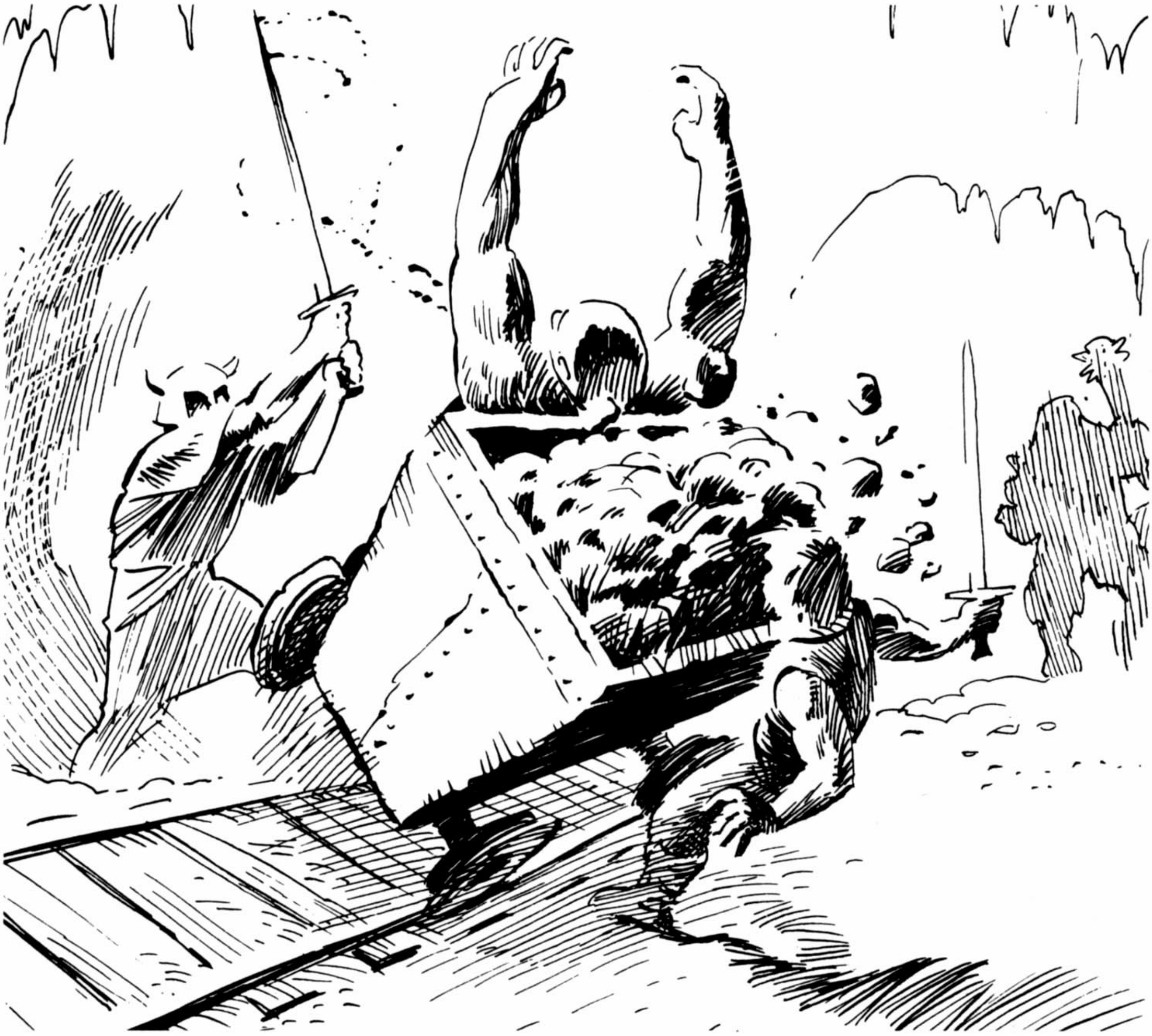
VARELSER: Rese 1 och 2 är strängt upptagna med att lasta malm från transportvagnar till hinkar (som sedan hissas upp en våning) och har därför −15% på Upptäcka Fara, Lyssna och Finna Dolda Ting. De reagerar dock snabbt på oväntade ljusskken som kommer inom synhåll. De angriper alla personer de inte känner igen som orcher eller gastar. Dessutom kommer de att ropa efter rese 3–6 som arbetar med att bryta malm och orch 20–21 som sköter elden. (50% chans varje SR att de hör och kommer till undsättning.)

SKATTER: Inga

SL: Resarna sköter det ansträngande arbetet att bryta och flytta järnmalm. Daz och Gozer brukar komma hit då och då för att se att arbetet flyter.

2. ELDHÄRDEN

ÖVERBLICK: Flammorna från den cirkelrunda härden slickar botten på en smältdegel och lyser upp hela bergsrummet med sitt fladdrande sken. Längs väggarna ligger högar med stenkol och ved. Två orcher arbetar här. De har sett er och drar sina vapen.



DOLDA TING: Här ligger flera ton stenkol och ved.

VARELSER: Orch 20–21 arbetar här. I strid kommer de att kalla på hjälp från resarna i gruvan (40% chans varje SR att de hör. Undsättningen kommer i så fall inom 5 SR.)

SKATTER: Se orchskatt-tabellen.

SL: Orcherna sköter elden eftersom resarna inte gillar lågorna.

3. RESEGROTTAN

ÖVERBLICK: En slingrande gång leder in i en liten grotta där det stinker något så omåttligt avskyvärt. Här sover fyra resar. I ett hörn står tre stora tunnor.

DOLDA TING: Säckarna innehåller saltat och rökt kött.

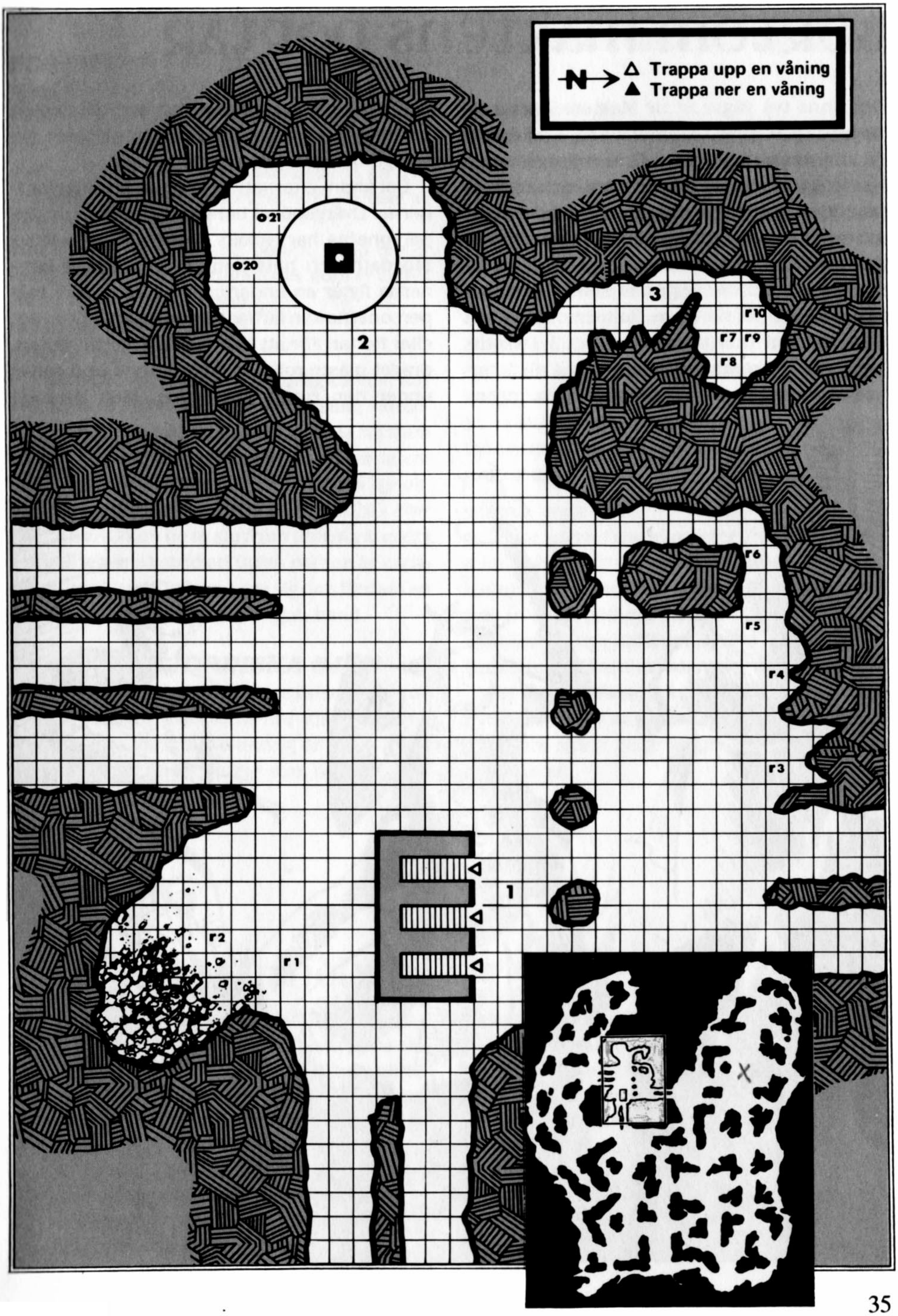
VARELSER: Rese 7–10 ligger här och sover. De väcks endast av buller eller starka ljussken. De kommer att angripa alla varelser de inte identifierar som orcher, resar, nattulvar eller gastar.

SKATTER: Inga

SL: Detta är resarnas bostad.

ÖVRIGT OM GRUVAN

Gruvan är stor och till största delen oanvänd. Dess slingrande gångar är grovt huggna ur berget. Rollpersonernas facklor kastar här ett fladdrande sken som skapar många skrämmande skuggor. Här och var finns lastvagnar och redskap, kvarlämnade av dvärgarna. Om du, SL, tycker att det är för tråkigt att gruvan inte innehåller något spännande kan du sätta in varelser du tycker passar. Ett alternativ är att låta Sharch ströva omkring bland gångarna.


N
Trappa upp en våning
Trappa ner en våning
1
2
3
o20
o21
r1
r2
r3
r4
r5
r6
r7
r8
r9
r10

Bortom maktens portar

Det finns två vägar ut ur Maktens Portar till **Mörkrets hjärta** del III av Ärans Väg. Den ena är genom kopparportalen. Om rollpersonerna har fångat en gast i mithrildolken, och ingen av de andra gastarna har flytt genom porten för att varna Dakoth, kan de lura Dakoth. Om någon knackar med dolkens klinga på portalen tror Dakoth att det är gasten som vill igenom och aktiverar då portalen. Rollpersonerna kan kliva igenom och transporteras till Dakoths borg. Om de kommer på denna väg till österlandet kommer att kastas rätt in i handlingen i del III. Om någon av gastarna har flytt genom portalen och varnat Dakoth är portalen avstängd och kan inte användas mer.

Det andra alternativet är att ta ut under latrinerna. Dvärgspöket berättar om detta om rollpersonerna har lyckats besegra eller fördriva Mogdath och hela hans grupp. Under latrinerna flyter en underjordisk ström, som rollpersonerna kan färdas på med hjälp av kanoter eller flottar. För att kunna ta sig ner till vattendraget måste rollpersonerna bryta upp golvet under den runda bassängen. Med lämpliga



verktyg tar detta ca sex timmar.

SCHAKTET

ÖVERBLICK: Ner i mörkret sträcker sig ett djupt cylindriskt schakt, ca fem meter i diameter, vars väggar verkar vara murade. Luften är mycket fuktig, och på schaktväggarna glittrar vattendroppar. Nere i mörkret hör ni bruset av en snabb vattenström.

DOLDA TING: Vid schaktets botten, tjugo meter ner, flyter en snabb vattenström, som är ca två meter djup, i östlig riktning.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Vattenflödet flyter i en naturlig tunnel, där det finns ungefär en meter luft mellan vattenytan och tunneltaket. För att kunna ta sig fram på detta vattendrag krävs det att spelarna använder kanoter eller flottar. *(EDD: Om de använder besvärjelserna VATTENANDNING eller VATTENVÄG kan de ta sig fram utan farkoster.)* Strömmen är så strid att ingen person är kapabel att ta sig uppströms, vare sig den färdas i en farkost eller tar sig fram på egen hand.

DEN UNDERJORDISKA SJÖN

ÖVERBLICK: När ni har färdats ca tio minuter i de oroliga vattnen märker ni hur klippväggarna som tidigare varit tätt omkring er plötslig försvinner. På de förändringar som uppstår i ljuden omkring er inser ni att ni har kommit in i en enorm grotta. Vattnet är nu lugnt och stillsamt.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Sjöorm 1. Detta är en relativt liten sjöorm som har simmat uppför floden in i berget, där den har slagit sig ner. Sjöormen simmar ofta ur berget för att jaga fisk i floden. Härinne är det ganska ont om byte. Du ska endast använda denna sjöorm om spelarnas rollpersoner kan klara av den. Det vore mycket beklagligt om spelarna hade kommit så här långt bara för att gå under i en strid mot ett monster som inta har särskilt mycket med äventyrets intrig att göra. Om spelarna inte kan klara av monstret är det ute i floden och jagar. Sjöormen dras till rytmiska plaskande ljud, t.ex. årtag.

SKATTER: Inga

SL: Efter cirka fyra kilometer mynnar strömmen ut i en stor underjordisk sjö, ca fem kilometer i diameter. Över sjön välver sig ett grottvalv med en takhöjd på upp till femtio meter. Sjön har många tillflöden i form av små strida vattendrag. På andra sidan grottan leder en tio meter bred stillsam å in i berget. Om spelarna flyter med den kommer de efter flera timmar ut på andra sidan bergskedjan och är framme i österlandet.

Epilog

Förslag till handling

Detta avsnitt innehåller en del idéer om hur man spelleder Maktens Portar. Dessa idéer ska bara ses som hjälpmedel och stöd för en oerfaren spelledare. Du ska på inget sätt känna dig bunden av dem.

Tänk först och främst på att de tre gastarna är smarta och erfarna. De har inga känslor för ridderlighet eller fair play, utan agerar helt samvetslöst och skoningslöst. De behöver inte tänka på mörkret utan kan agera tämligen obehindrat. De ser värmestrålningen från rollpersonernas kroppar, och i övrigt vet de exakt hur dvärgriket ser ut. De kommer att slåss med hjälp av överrumpling och ur bakhåll. Rollpersonerna måste därför ha tillgång till LJUS, VARSEBLIVNING och olika skyddsbesvärjelser. Även ELD, ENERGISTRÅLE och STENVÄGG är synnerligen användbara formler.

Tänk på vilka prioriteter gastarna har. Det väsentligaste för dem är att skydda smedjan och skatthögen (så att deras expedition inte drabbas av fler obehagliga ras). De är också

måna om att skydda sina egna existenser. De vet att Dakoth ser dem som viktiga tjänare, och är intresserad av att behålla dem kvar. Om händelseutvecklingen går dem emot och det ser ut som att gastarna kommer att besegras av spelarnas rollpersoner kommer de att fly från dvärgriket genom kopparportalen. Utan några som helst samvetskval kommer de att lämna orcherna och resarna i sticket. Men så länge gastarna tror att de kan vinna är det mycket viktigt för dem att skydda orcherna och resarna, eftersom dessa tjänare är den enda arbetskraft som står till förfogande.

När Mogdath får reda på att äventyrare har trängt in genom Maktens Portar kallar han till sig Daz och Gozer med hjälp av några skärande skrin som ekar genom hela dvärgriket. Utnyttja dessa skrin för att göra spelarna nervösa. Det tar 4–5 minuter för gastarna att samlas och för Mogdath att dela ut sina order. Förmodligen skickar han fram Gozer för att spana och, om det är nödvändigt och möjligt, slå ut inkräktarna. Tänk här på Gozers starka hat mot levande varelser. Han är nog den ende av gastarna som skulle kunna låta förnuftet styras av känslorna.

Här är en lämplig situation för att placera spelarna i trubbel. Ingen vet hur Mogdath ser ut, så de kan tro att Gozer är Mogdath och använda Tefalas' dolk mot denne tjänare. Eftersom dolken endast kan användas en gång befinner de sig sedan i en besvärlig situation.

Chansen är stor att spelarna kommer in genom Maktens Portar tillsammans med en SLP-magiker, förmodligen Doriath. Det kan vara olämpligt att låta spelarna ha en sådan skicklig magiker som medhjälpare. Det kan ta bort spänning genom att spelarna ofta kommer att fråga SLP-magikern (dvs spelledaren) om råd. Därför kan det vara vettigt att låta SLP-magikern spendera sin energi på att nedkämpa en av mörkgastarna. Vindhand är rätt feg, så om han möter en av de tre gastarna finns det rätt god chans att han flyr från dvärgriket och lämnar spelarnas rollpersoner i sticket.

Om spelarna har lyckats slå ut de två mörkgastarna kommer Mogdath att vara försiktig. Hans motståndare har lyckats eliminera hans två mäktigaste tjänare, och det visar att de är skickliga och tuffa. Här finns en utmärkt situation att göra spelarna nervösa när Mogdath smyger omkring och försöker slå mot rollpersonerna utan att bli upptäckt. De hör tunga steg. Plötsligt attackeras de med magi, men de har fruktansvärt svårt att upptäcka var motståndaren finns.

Varelser

Alla varelser i detta avsnitt är konstruerade enligt de riktlinjer som ges i grundreglerna och Monsterboken. Du behöver inte ha Monsterboken för att kunna använda dem.

Tänk på var orcherna har sina vapen och rustningar. De flesta bär inte sina rustningar. Om en orch har tillgång till båda sina vapen anfaller han med kroksabeln och parerar med dolken.

Resarna använder sina hackor på ett sådant sätt att de motsvarar Stor Träklubba i strid. De har för det mesta hackorna med sig.

1) Gnomens grundegenskaper är framslagna enligt de regler för elementarer som finns i EDD.

2) Resar är släktingar till orcherna. En rese är betydligt större och starkare än en orch, men den är också normalt dummare. De beskrivs mer i detalj i Monsterboken.

3) Sjöormen beskrivs i Havets vargar och i ännu mer detalj i Monsterboken.

**) Räckvidd 31 rutor. 13 projektiler.*

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Förfl.	Vapen	BV	FV	Skada	Skydd
Spöke 1	0	8	0	16	13	32	-	0	0	F8					
Gnom 1[1]	15	15	0	14	0	25	-	0	15	L6	Slag	-	70%	4T4	Inget
Skelett 1 & 8	5	9	0	12	1	1	1	0	7	L6	Kortsvärd	15	35%	1T6+1	Ringbrynja (4 p)
Skelett 2–7	12	12	0	12	3	1	1	0	12	L6	Kortsvärd	15	35%	1T6+1	Ringbrynja (4 p)
											Liten sköld	-	35%	Abs 8 p	
											L. armborst	-	35%	2T4+2	
Skelett 9–10	10	12	0	12	3	1	1	0	11	L6	Kortsvärd	15	35%	1T6+1	Ringbrynja (4 p)
											Liten sköld	-	35%	Abs 8 p	
											L. armborst	-	35%	2T4+2	
Skelett 11–16	13	14	0	15	3	1	1	0	14	L6	Bredsvärd	15	35%	1T8+1	Ringbrynja (4 p)
											Liten sköld	-	35%	Abs 8 p	
Skelett 17–22	12	12	0	11	3	1	1	0	12	L6	Hillebard	11	35%	3T4	Ringbrynja (4 p)
Skelett 23–24	10	10	0	10	3	1	1	0	10	L6	Kortsvärd	15	35%	1T6+1	Ringbrynja (4 p)
											Liten sköld	-	35%	Abs 8 p	
											L. armborst	-	35%	2T4+2	
Mantikora 1	31	17	13	11	9	14	-	1T6	15	L12	2 Klor	-	85%	1T6	Skinn (4 p)
											1 Projektilsvans	-	85%	2T4+2*)	
Mantikora 2	27	13	15	16	8	11	-	1T4	14	L12	2 Klor	-	85%	1T6	Skinn (4 p)
											1 Svansklubba	-	85%	1T6	
Orch 1–3, 22–24	14	12	12	13	10	13	6	0	12	L10	Dolk	9	50%	1T4+1	Ringbrynja (4 p)
											Kroksabel	15	50%	1T8+2	
Orch 4–6	15	12	14	14	9	10	6	0	13	L10	Dolk	9	55%	1T4+1	Ringbrynja (4 p)
											Kroksabel	15	55%	1T8+2	
Orch 7–13	16	13	15	12	8	10	7	0	14	L10	Dolk	9	50%	1T4+1	Ringbrynja (4 p)
											Kroksabel	15	50%	1T8+2	
Orch 14–17	14	11	12	13	10	12	7	0	12	L10	Dolk	9	50%	1T4+1	Ringbrynja (4 p)
											Kroksabel	15	50%	1T8+2	
Orch 18–21	15	12	13	14	12	12	8	0	13	L10	Dolk	9	55%	1T4+1	Ringbrynja (4 p)
											Kroksabel	15	55%	1T8+2	
Rese 1–6[2]	35	25	16	8	8	12	4	1T10	21	L10	1 Klubba	9	40%	2T8	Hud (1 p)
Rese 7–10[2]	31	21	12	12	11	11	5	1T10	17	L10	1 Klubba	9	40%	2T8	Hud (1 p)
Sjöorm 1[3]	25	25	17	19	5	8	-	1T 6	21	S30	1 Bett	-	70%	1T8	Fjäll (4 p)
											1 Stångning	-	50%	1T6	

ORCHSKATT-TABELLER

Grundtabell

Slå 1T100 för varje orch för att finna vad han bär.

1T100	Resultat
01–10	Ingenting
11–30	Ett slag på tabell 1.
31–75	Ett slag på både tabell 1 & 2.
76–90	Ett slag på både tabell 1 & 3.
91–00	Ett slag på tabell 1, 2 och 4.

Tabell 1

1T6	*Antal mynt*
1	3 km
2	5 km, 1 sm
3	7 km, 2 sm
4	11 km, 3 sm
5	17 km, 5 sm
6	18 km, 2 sm, 1 gm

Tabell 2

1T6	*Smycke*
1–2	En slät silverring (20 sm)
3	Ett silverarmband (50 sm)
4	En slät guldring (200 sm)
5	En guldring med en sten (500 sm)
6	En ornerad guldring med många stenar (2000 sm)

Tabell 3

1T10	*Ädelsten*
1–2	En liten smaragd (200 sm)
3–4	En liten rubin (500 gm)
5–6	En liten diamant (800 sm)
7–8	En stor safir (1200 sm)
9	En stor rubin (2000 sm)
10	En stor diamant (3000 sm)

Tabell 4

1T4	*Föremål*
1	En försilvrad ståldolk (250 sm)
2	En förgylld ståldolk (500 sm)
3	En juvelbesatt mithrildolk (5000 sm)
4	Ett juvelbesatt kortsvärd av stål (2000 sm)



Vad väntar i mörkret?

"Schh! Stanna! Det är något som rör sig därborta!"

Nrim'tos framviskande ord och snabba gest får alla att stå blickstilla. Vaksamma ögon spejar ut i klippsalens ogenomträngliga mörker. Kallsvettiga händer greppar blänkande vapen.

Plötsligt skär ett helvetiskt ylande, som från tusentals torterade själar, genom tystnaden. In i facklornas ljuskrets galopperar en enorm kolsvart varg med två huvuden och dreglande vidöppna käftar.

MAKTENS PORTAR är andra delen i en äventyrstrilogi för erfarna rollpersoner. Varje del i trilogin kan spelas separat. Äventyret är konsruerat för Drakar & Demoners grundregler, men kan mycket väl spelas med Expert Drakar & Demoner.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till DRAKAR&DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.

ÄVENTYRSSPEL®

ART. NR. 01-305